



Red Faction

Noul Half-Life: pereți, ferestre, uși, podele - toate distructibile



FIFA 2002

Prima încercare: cum funcționează noul sistem de pase

Cea mai vândută revistă de jocuri PC din Europa

Anul II 9(16)/2001

79.900 lei

hr 220,- dr 39.50 FF 33,- dr 1.530,- Lit 11.800
str 9.90 hr 12.50 65 80,- Lit 220,- plus 900,-

PC Games

Știi ce se joacă

CU 2 CD-uri

SPECIAL MAX PAYNE

Skins, texturepack & mods

ADD-ON

Black & White

Supușii joacă fotbal
+ official mega-update

DEMO EXCLUSIV

Evil Twin

Un action-adventure excepțional

TOP TRAILER

Freelancer

Galaxii fără hotare, lupte încinse

IMAGINI EXCLUSIVE

Praetorians

TEST Max Payne

Cea mai palpitantă acțiune
de la Matrix încoace

Genialele lupte în timp real
ale creatorilor lui Commandos:
PC Games explică în premieră
derularea jocului și controlul.

Neverwinter Nights vs. Dungeon Siege

Față în față cele mai bune RPG-uri
ale anului 2001

**Mech
Commander 2**

Test: Microsoft dezlănțuie
asupra noastră roboții

**Baldur's Gate 2
Add-on**

Test pe patru pagini: încheierea
fulminantă a seriei RPG

ISSN 1454996-4
9 2001
9771454996003

providing the future

rds



Afacerea ta are nevoie de comunicații accesibile, rapide și sigure.

Soluția? Alege conexiunea la rețeaua națională proprie de comunicații RDS.

Poți astfel dezvolta cu succes aplicații Internet, Intranet, și Multimedia.

Încearcă soluția RDS ! Pentru noi tehnologia viitorului este o permanentă provocare !

Str. Sfânta Vineri nr.25, bl. 105C, București, Romania <http://www.rdsnet.ro> tel:+40(1)301.08.50 fax:+40(1)301.08.51

Dau examen cu Balduru'



n urmă cu câteva săptămâni am primit la redacție un mail cât se poate de ciudat. Un domn pe nume Sutherland, ne-a scris din Dundee (Scoția). Veți spune, ei și, ce ne interesează pe noi corespondența voastră cu purtătorii de kilt? Dacă vă spun că este vorba despre prima facultate de jocuri, ce părere aveți? How Shocking!

Cursurile care se desfășoară la University of Abertay sunt ținute de profesioniști în domeniul jocurilor PC și studenții se pot specializa în programare de jocuri, design, scenariu sau chiar marketing. Interesant, nu-i așa?

Domeniul jocurilor PC devine pe an ce trece tot mai vast, mai complex. De la RTS la RTT, de la simplul shooter la shooterele tactice, de la clasicele simulatoare de construcție la cele economice sau chiar de război, jocurile pătrund în tot mai multe calculatoare și se adresează tot mai multor categorii de vârstă. După statisticile unor reviste (tot) britanice, anumite genuri, cum sunt strategia sau tactica, se adresează persoanelor cu vârste cuprinse între 17 și 55 ani! Sunt sigur că există deja printre voi mulți care să ajungeți în situația disperată de a face cadou un calculator propriului tată pentru că nu mai reușiți să "prindeți" liber locul la birou datorită înverșunatelor bătălii care se desfășoară sub ochii voștri și la care trebuie să asistați neputincioși.

Ne amintim de un **Pacman**, **Doom 2** sau **Civilization 1**, jocuri de colecție, pe care mulți le reluăm și astăzi cu nostalgie. Dar asta ține de domeniul trecutului. Acum se impun adevărate studii comparate în diferitele genuri (vezi articolul despre marile RPG-uri ale anului de la pagina 54 sau cel referitor la RTS-uri din numărul 6/2001).

Dat fiind că vacanțele sunt pe punctul să se încheie și școala precum Hannibal pentru romani este "ante portas", un viitor scolastic în domeniul jocurilor cred că este tentant.

Imaginați-vă un curs, după modelul lingvisticii comparate, de RTS sau Action, sau un seminar **Half-Life**. Sau, mai mult, o teză de doctorat "**Black&White** - o încercare de sinteză în domeniul jocurilor PC"! Sună hilar, dar viitorul ne pregătește cu siguranță surprize de acest gen.

Până atunci însă, bucurați-vă de cât a mai rămas din vacanță și delectați-vă cu un **Lord of Destruction**, **Max Payne** sau **Commandos 2**.

May the Game be with you.

CIPRIAN COROIANU



Cuprins 9/2001

Actualități

Editorial	3
Actualități	
Anno 1503	6
Diablo 2: The Movie	6
Tomb Raider	6
Desperados	7
ID Software	7
The Sims: Hot Date	7
Interviu	8
Ion Storm	8
Final Fantasy	9
Schizm	9

Reportaj

Emigrarea	10
Feedback: Hardware	
14	
la să vă vedem calculatoarele: aruncăm	
o privire detaliată asupra mașinilor	
de joc ale cititorilor PC Games.	

Avanpremieră

Strategie	
Countdown	17
Praetorians	18
B&W: Crature Isles	24
Football Manager 2002	25
Cultures	26
Wildlife Park	28
Etherlords	30
Strong Hold	32



Evil Twin

Evil Twin vă conduce furtunos prin nivele de coșmar variate, provocatoare și își deschide gura cât se poate de tare. Detalii la pagina 50.

Artefact	33
Resistance	34

Action

Countdown	37
Red Faction	38
Comanche	42
Ghost Recon	43
Jedi Outcast	44
Zanzarah	46
Evil Twin	50
Battletech 3025	52

Adventure

Countdown	53
Comparație: RPG-uri	54

Sport

Countdown	63
FIFA 2002	64
F1 2001	66
King of the Road	66

Test

Cum testăm	67
Jocul lunii	
Max Payne	68

REPORTAJ

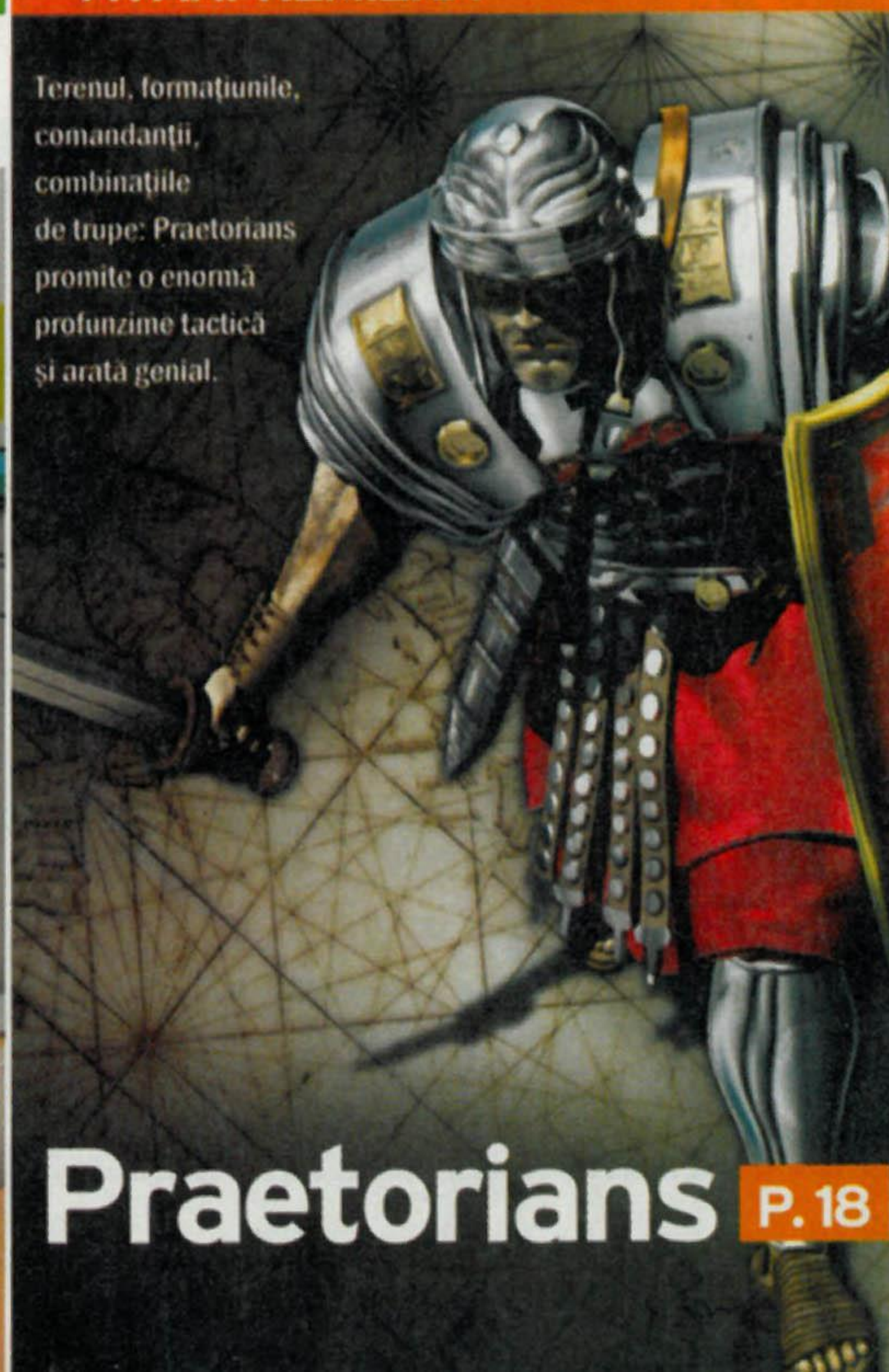
Cu ce joacă cititorii PC Games? Care sunt componentele de pe lista de cumpărături? Găsiți răspunsurile în chestionarul nostru.



Feedback:
P. 14 Hardware

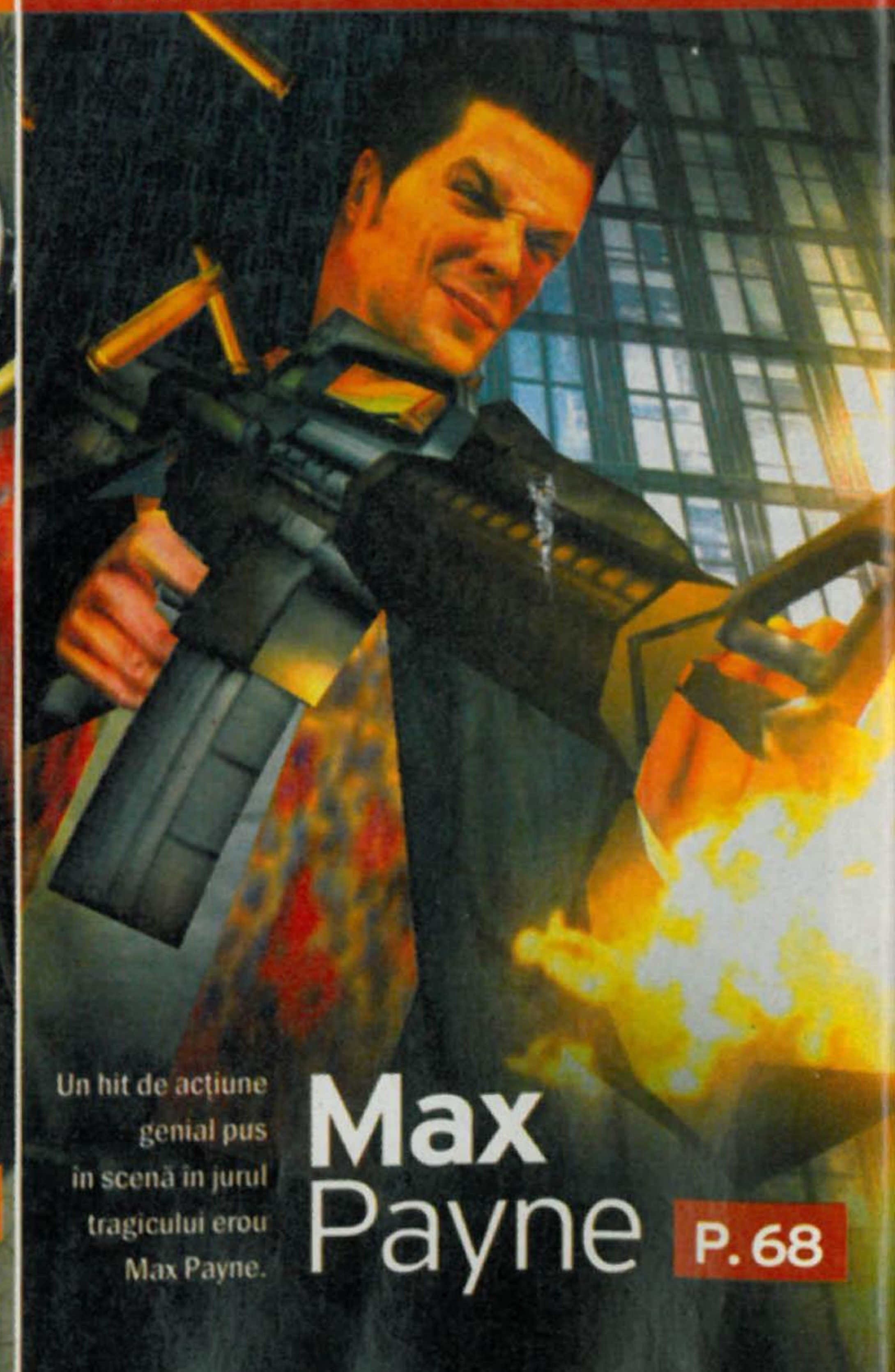
AVANPREMIERĂ

Terenul, formațiunile, comandanții, combinațiile de trupe: Praetorians promite o enormă profunzime tactică și arată genial.



Praetorians **P. 18**

TEST



Un hit de acțiune genial pus în scenă în jurul tragicului erou Max Payne.

Max Payne **P. 68**



Mech Commander 2

Mai zgomotos, mai rapid, mai plin de acțiune. Mech Commander 2 își ia rămas bun de la gameplayul comod al precursorului. Citiți testul detaliat de la pagina 76.

Strategie

Strategie-Referințe	75
Mech Commander 2	76
The Settlers 4 Mission CD	80
Zeus: Poseidon	80
Persian Wars	81
Gangsters 2	81
Classics: Army Men	82
Classics: Battle Isle 4	82
Classics: Die Völker	82

Action

Action-Referințe	83
Legends of Might & Magic	84
I-War 2: Edge of Chaos	85

Classics: Daikatana	86
Classics: Dark Project 2	86
Classics: The Nomad Soul	86

Adventure

Adventure-Referințe	87
BG 2: Thron of Bhaal	88
Arcanum	92
Dragon Riders	93
Classics: Darkstone	94
Classics: Might & Magic 6+7	94
Classics: Planescape Torment	94

Sport

Sport-Referințe	95
King of the Road	96
Grand Prix 3: Saison 2000	97
Microsoft Train Simulator	98
Leadfoot Fly 2!	99
Open Kart	100
Classics: Grand Prix 3	101
Classics: Road Rush	101
Classics: V-Rally	101

Tips & Tricks

Tips&Tricks	CD
-------------	----

Hardware

Hardware-Referințe	102
--------------------	-----

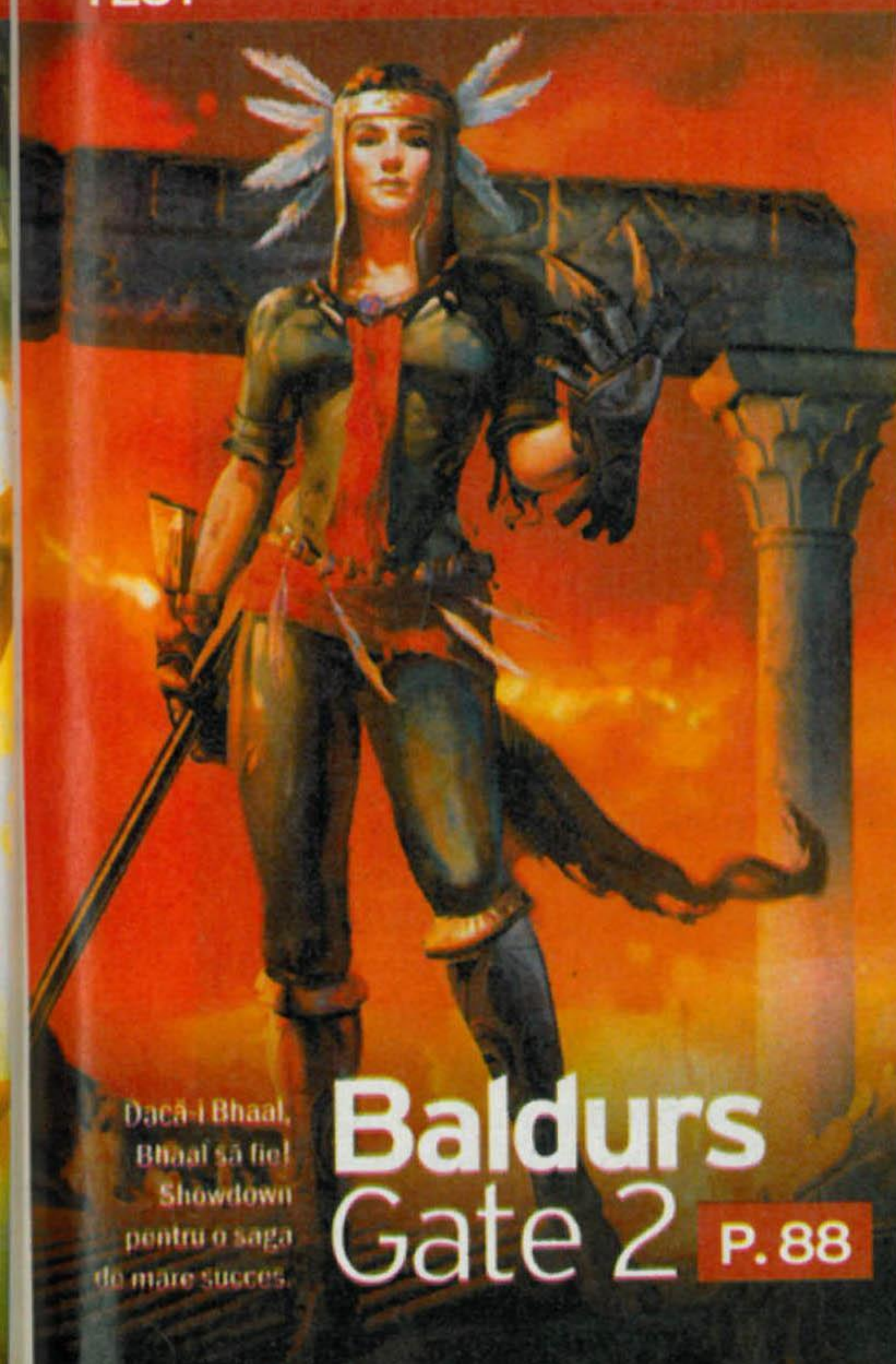
News

NVIDIA Force	102
Matrox Millenium	102
Logitech USB Controller	102
Ati Radeon	102
Saitek X45 Flight Controller	103
MSI K7T Turbo	103
Digital DOC 5	103
Creative Nomad IIC	103
Tuning: Plăci grafice-GeForce	104
Tuning: Prim ajutor	108
Focus: Dicționar 3D	110
Focus: GeForce 3	112
Soundcheck	116
Rețea pentru gameri	120

Service

Cuprins CD-ROM	124
Poșta redacției	127
Impressum	129
Ultima pagină	130

TEST

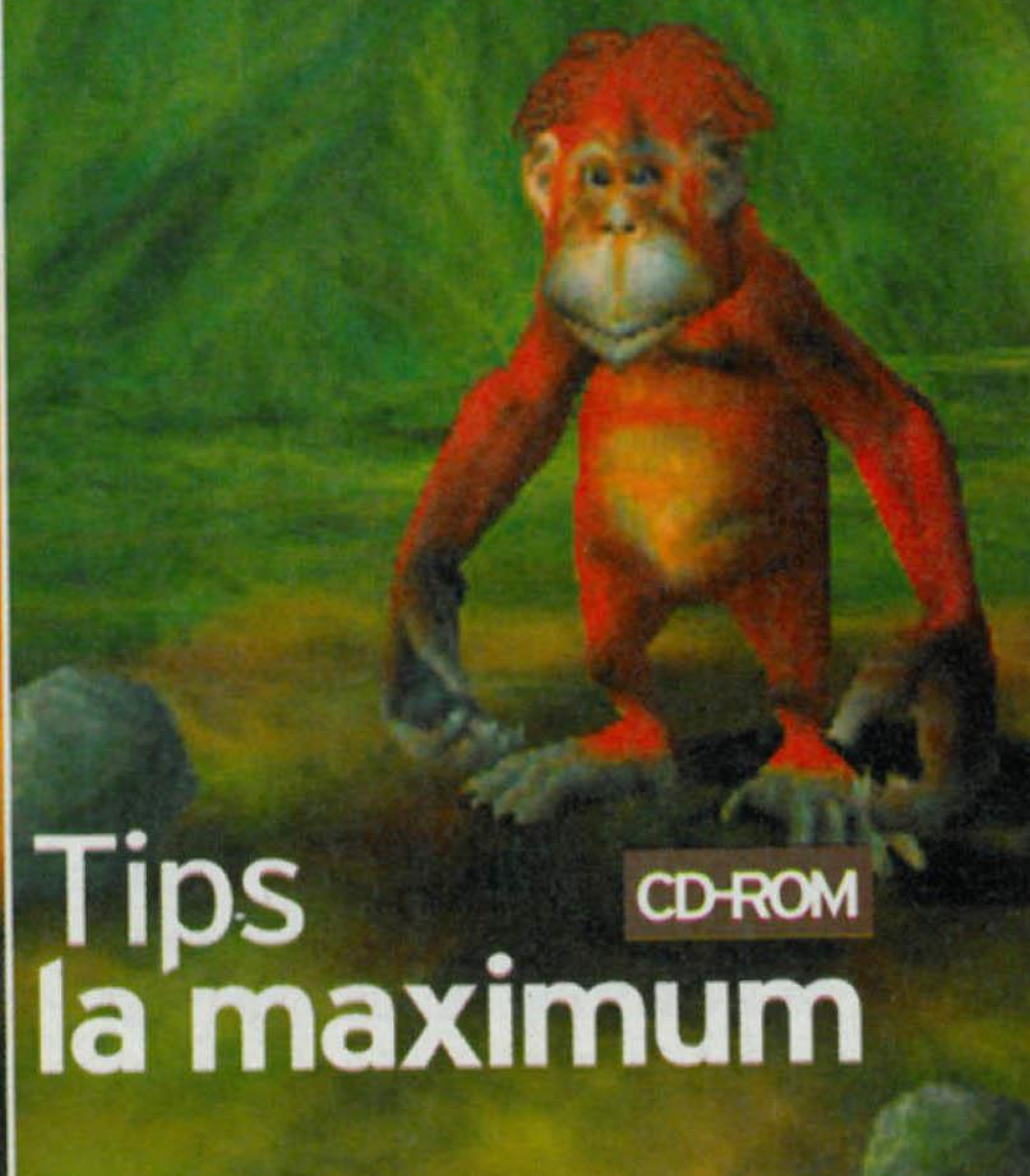


Dacă i Bhaal, Bhaal să fie! Showdown pentru o saga de mare succes.

Baldurs Gate 2 P. 88

TIPS & TRICKS

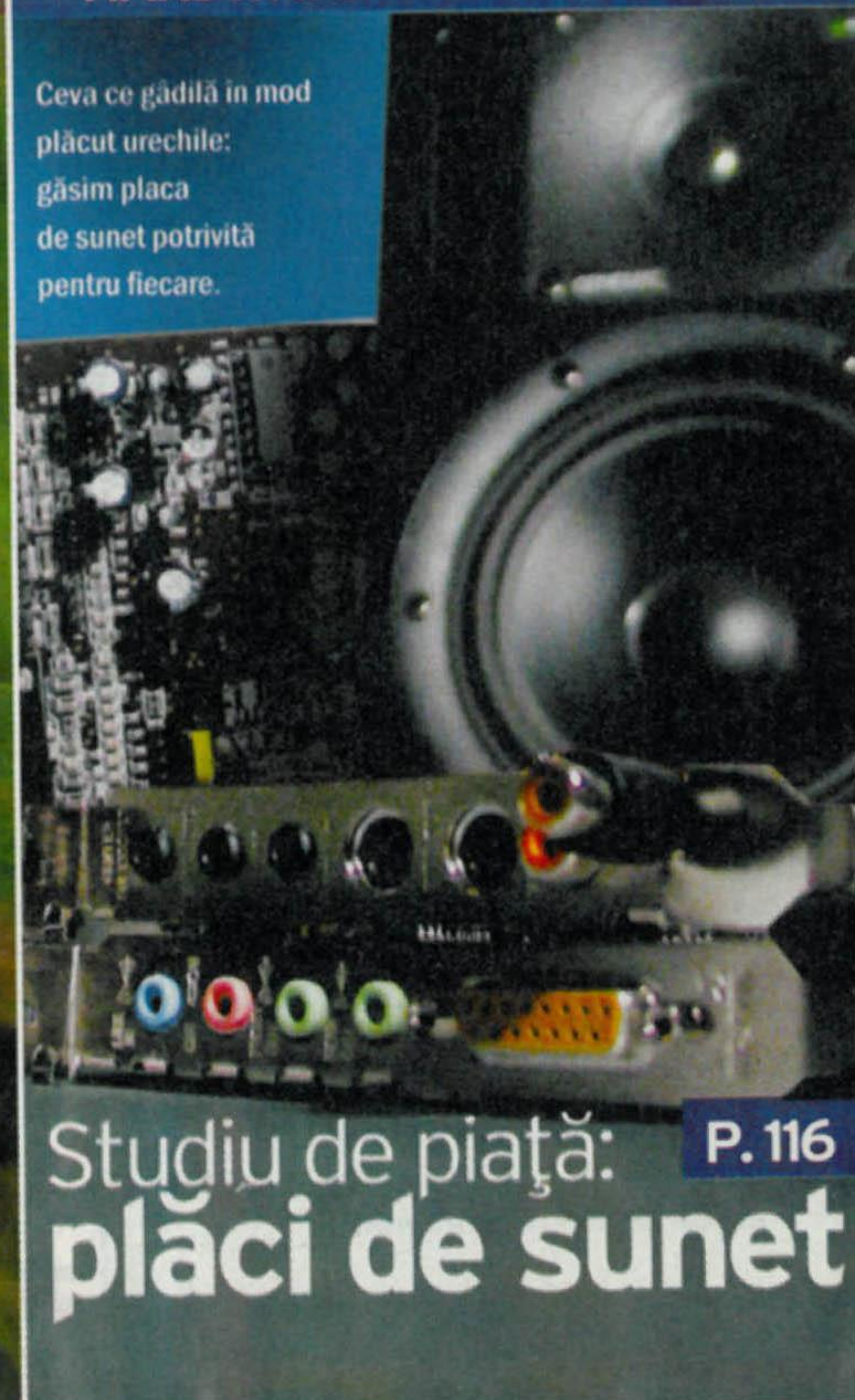
În acest număr vă punem la dispoziție pentru prima oară o colecție de un an de Tips & Tricks. Parcurgeți încă o dată jocurile peste care ați trecut prea repede și găsiți acum toate secretele.



Tips la maximum CD-ROM

HARDWARE

Ceva ce gădă în mod plăcut urechile: găsim placa de sunet potrivită pentru fiecare.



Studiu de piață: **plăci de sunet** P. 116

ACTUALITĂȚI

Știri | Zvonuri | Anunțuri

OPINII ERDEI JACINT



Noi brize reîmprospătează tărâmul jocurilor RPG. Dintr-un gen aproape mort, cum s-a crezut la sfârșitul anilor '90, a ajuns în topul preferințelor fanilor.

A apărut add-on-ul care aprovizionează lordul terorii cu întărituri proaspete. Cel harnic deja l-au și terminat. Totuși *Lord of Destruction* nu vrea să dezavantajeze nici bravii eroi care se încumetă să izgonească forțele răului. Noile caractere, druidul și asina, delectează jucătorii cu noi stiluri de luptă. În ultimul capitol noile scenarii sunt mult mai bogate în detalii și încearcă să impresioneze prin atmosfera extrem de sumbră.

Totuși, din câte știm deja de la sfârșitul primei și celei de-a doua părți *Diablo* a fost, există și va fi.

Throne of Bhaal dorește să satisfacă setea de acțiune a jucătorilor încercați din *Baldur's Gate*. Grafica jocului a devenit mai strălucitoare și au fost adăugate noi personaje. Noile item-uri și vrăji largesc paleta de acțiune a jucătorului. S-a îmbogățit și gama monștrilor, a căror putere nu trebuie subestimată nici de către veterani. Din păcate, cu acest episod se pare că s-a încheiat o altă sagă de mare succes.

Fanii genului nu trebuie să-și facă însă griji. Producătorii pregătesc deja în culise noua generație a RPG-urilor. Aceste perle cuceresc și cea de-a treia dimensiune, fermecând simțurile vizuale ale jucătorilor cu peisaje exterioare bogate în detalii. Ele aduc și noi reguli de joc care au făcut furori în Occident și nu numai. Pe lângă arhicunoscuta ediție a treia a regulii AD&D (Advanced Dungeons and Dragons) producătorii implantează în jocuri codul de reguli Pen&Paper. Jucătorii vor putea prelua locul creatorilor construindu-și hărți proprii, ascunzând prin ele obiecte magice de concepție proprie și atrăgând eroi în curse mortale. Sau dimpotrivă, puteți intra în pielea unui erou cu intenții nobile de a salva lumea.

Cum se descurcă în faza actuală aceste jocuri puteți afla din testul comparativ din paginile revistei. Până la apariția lor nu ne rămâne decât să izgonim răul din lumea virtuală, cel puțin pentru o vreme.

ANNO 1503

Nu mai apare anul acesta!

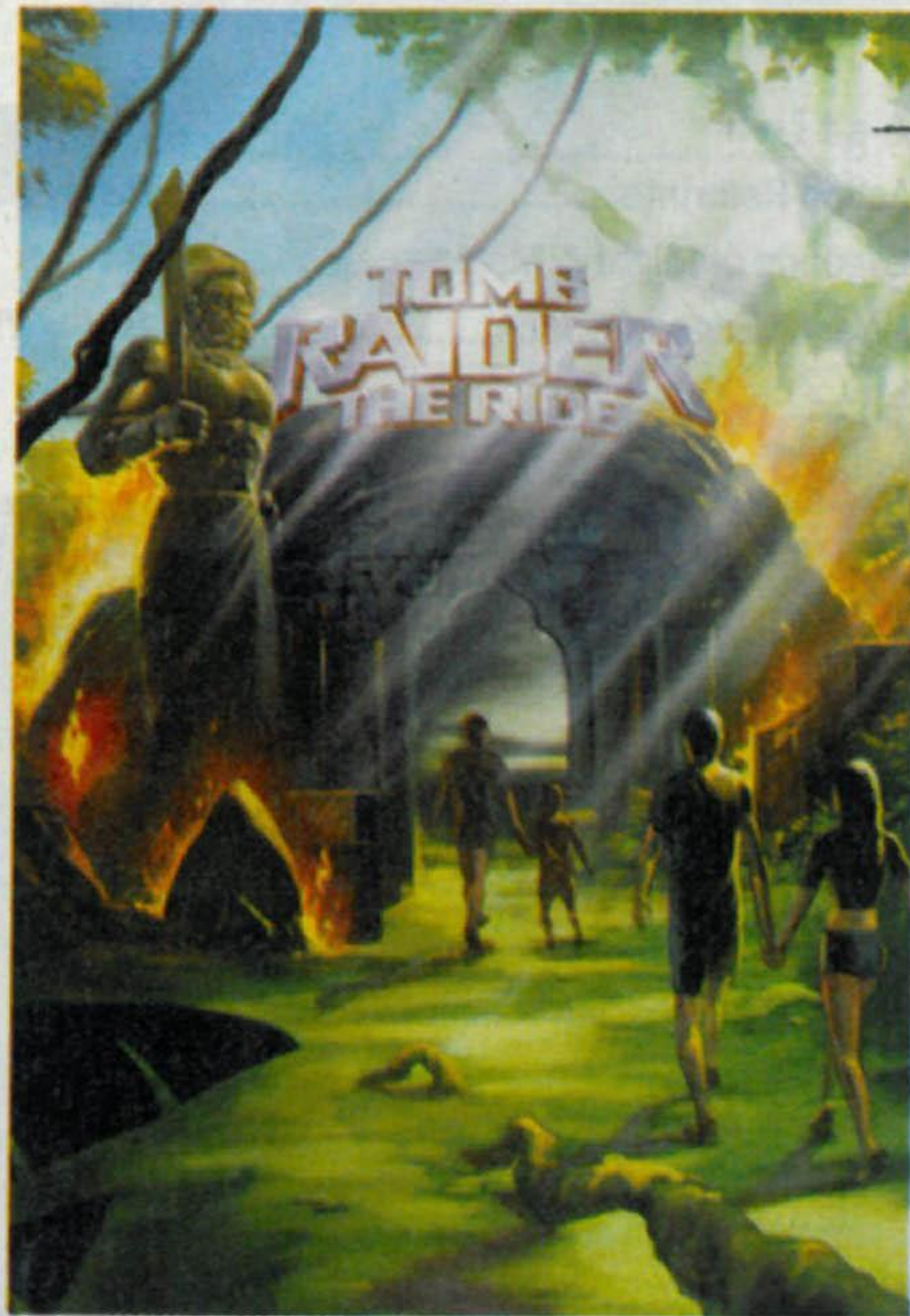


Mult așteptatul joc de strategie *Anno 1503* - în care trebuie să cuceriți continente străine, să constituiți circuite comerciale și să purtați războaie de cucerire - va apărea pe rafturile magazinelor de distribuție doar la începutul lui 2002. "Dorim în orice caz să atingem un nivel peste așteptările fanilor, ale presei și ale celor care se ocupă de comercializarea noului nostru titlu *Anno 1503*, se spune într-un comunicat de presă. Iar pentru a atinge aceste scopuri ambițioase, ne-am hotărât să amânăm lansarea". Nu putem da un termen de apariție exact, din diverse motive. Startul se va da doar când vor fi înlăturate toate erorile din program code și după ce se trece peste o fază de test beta. Mai ales tuningul ne costă foarte mult timp.

DIABLO - THE MOVIE

Procesul e câștigat

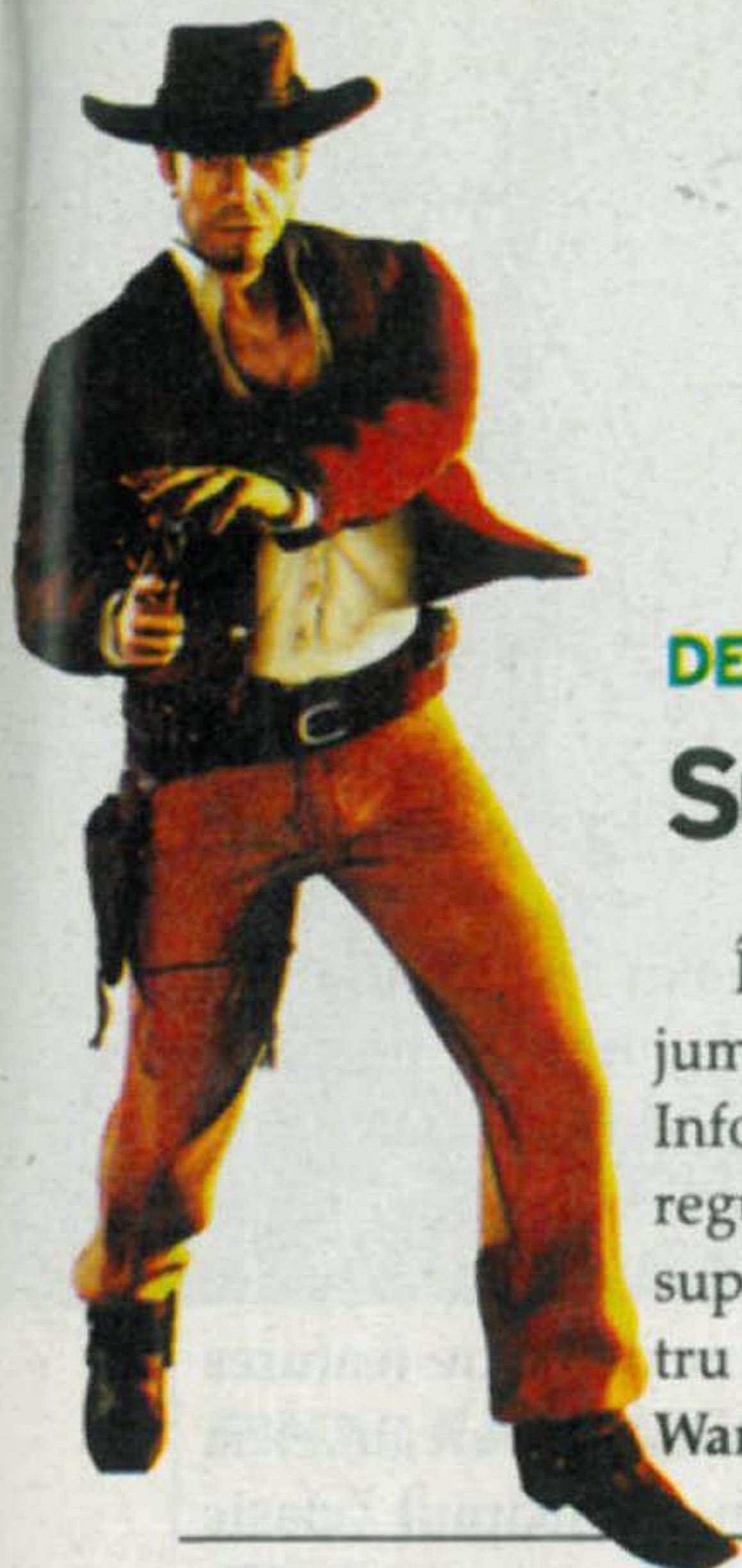
Blizzard a cerut în instanță ca studioul New Line Cinema să modifice numele unui personaj pe nume Diablo dintr-un thriller în care acesta are rolul unui traficant de droguri. Întregul film trebuia de fapt să poarte numele acestui personaj. Solicitarea a fost motivată prin faptul că din 1996 încoace toate drepturile asupra numelui „Diablo” se află la cei de la Blizzard. Firma planifică turnarea unui film cu același nume, care să se axeze pe binecunoscutul RPG.



TOMB RAIDER

Lara „se dă” cu trenul

În parcul de distracții King's Island din Cincinnati, Ohio, Tomb Raider va deschide în 2002 The Ride. Dintr-un templu confecționat din carton vor apărea lorzi care vor zbura într-o peșteră de gheață, de unde vor cădea în lavă, în timp ce zidurile se vor dărâma și se vor declanșa o serie de capcane.



DESPERADOS

Supliment pentru John Cooper

Începând cu a doua jumătate a lui octombrie, Infogrames va publica regulat câteva misiuni suplimentare gratuite pentru hitul Desperados: Wanted Dead or Alive.

Acestea se vor găsi la www.desperados-game.com, www.pcgames.ro și bineînțeles pe CD-ul revistei noastre.

La începutul anului viitor se va comercializa un pachet suplimentar, care va conține încă cinci misiuni noi, pe lângă episoadele libere.

ID SOFTWARE

Zvonuri neverificate legate de Quake 4

Din 9 până în 12 august, id Software a prezentat la QuakeCon, în Dallas, stadiul de producție al proiectelor sale actuale, ca și noile titluri.

La prezentare s-a vorbit și despre apariția unui **Quake 4**: jocul nu se află încă în lucru și nu e conceput pentru Xbox. Până la închiderea ediției nu s-au înregistrat declarații oficiale.

THE SIMS: HOT DATE

Erotică pură la Sims

Pentru toamnă se anunță cel de-al treilea pachet pentru mix-ul de strategie, în care aveți ocazia să observați oameni din cei mai diferiți și să-i influențați, pentru a se încadra într-un anumit grup din societate, pe cei singles. Hot Date Expansions Pack permite simșilor dvs. să trăiască sentimente de plăcere și frustrare.

Puteți flirta în timpul unei cine romantice,

la lumina lumânării, sau la o bere rece într-un bar. Hotărâți apoi singur dacă doriți doar un sărut de noapte bună sau ceva mai mult.

Decorurile jocului ne oferă un nou centru al orașului, unde se află mai multe park café-uri și shop-uri. Peste 100 de obiecte - cum ar fi un coș pentru picnic, o canapea pentru momente drăgăstoase, ori o vană pentru doi - rotunjesc pachetul Hot Date Expansion Pack.



Flamingo: distribuitor

Western Digital

Western Digital și Flamingo International anunță semnarea unui acord de distribuție est-european pentru Bulgaria, Ungaria, Macedonia, Moldova, România și Iugoslavia. Western Digital Corporation este recunoscut ca leader în producția de hard disk-uri pentru sistemele de tip desktop și home entertainment.

Filmul cu Lara

încununat de succes

Mai mult de 2 milioane de spectatori au trăit deja experiența **Tomb Raider** în sălile de cinematograf. Astfel, acesta se numără deja printre primele zece filme de succes ale anului.

Neocron apare la CDV

Distribuitorul de software CDV din Karlsruhe (**Sudden Strike**, **Cossacks**) și-a asigurat drepturile pentru RPG-ul online **Neocron** (avanpremieră în PC Games 5/01). Jocul scilpește de lupte pline de acțiune, rulează în 3D și va apărea pe piață la finele anului.

Noul proiect Blizzard

Nou înființata echipă internă de producție a celor de la Blizzard ne sporește tensiunea așteptării în ce privește Battle.net Forum. La începutul lui septembrie, deci la ECTS, trupa va face primele declarații cu privire la noul și încă secretul proiect aflat în lucru.

Op. Flashpoint Add-ons

Codemasters anunță episoade update pentru simulatorul de război. Pachetele upgrade vor veni cu arme și misiuni noi. Add-on-urile pot fi preluate gratuit de pe Internet.

Întrebarea lunii

Cum credeți că se rezolvă în modul cel mai simplu problema copiilor ilegale?

Trimiteți răspunsurile pe adresa redactie@pcgames.ro

Topul cititorilor PC Games

Pentru a fi la curent cu ceea ce se joacă, lună de lună aflăm ce se vede pe monitoarele cititorilor PC Games.



- 1** **OPERATION FLASHPOINT**
(Bohemia Interactive/Codemasters)
CINE SE ASCUNDE primul după tufe poate petrece o seară în Verona. De la sine înțeles că e vorba de ... orașul Verona.
NOU Luna trecută: -
- 2** **HALF-LIFE: COUNTER-STRIKE**
(CounterStrike.net/Monosit)
CINE ÎI TERMINĂ primul pe toți membrii propriei echipe primește din partea serverului un zbor gratuit.
2 Luna trecută: -
- 3** **DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION**
(Blizzard/Monosit)
CINE GĂSEȘTE primul „Rusty Sting of Rice Crispies” joacă din greșeală Everquest.
NOU Luna trecută: -
- 4** **BLACK & WHITE**
(Lionhead/Best Computers)
CINE INSTALEAZĂ primul add-on-ul de fotbal de pe CD-ul nostru are parte de cea mai mare plăcere de la el.
1 Luna trecută: -
- 5** **UNREAL TOURNAMENT**
(Epic/Best Computers)
PRIMUL CARE ARE STEAGUL exală un miros oribil din gură și mâine nu mai primește băutură.
4 Luna trecută: -
- 6** **DIABLO 2**
(Blizzard/Monosit)
CINE FACE primul inflamație de tendoane câștigă un sfârșit de săptămână cu Treehead Woodfist.
3 Luna trecută: -
- 7** **BALDUR'S GATE 2: SHADOWS OF AMN**
(BioWare/Best Computers)
PRIMULUI CARE le închide în cutie pe Viconia, Aerie și pe Jaheira să-i fie rușine, cu-adevărat rușine!
4 Luna trecută: -
- 8** **EMPEROR: BATTLE FOR DUNE**
(Westwood/Best Computers)
PRIMUL CARE face plinul la Tankrush câștigă misiunea. Tactică tare, nu-i așa?
NOU Luna trecută: -
- 9** **DEUS EX**
(Ion Storm/Monosit)
ULTIMUL CARE își face log-in-ul în computerul parlamentului trebuie să numere literele din UNIX, drept pedeapsă.
10 Luna trecută: -
- 10** **GOthic**
(Piranha Bytes/Shoe Box)
CINE REUȘEȘTE să procure în cinci minute mai mult de 300 de bucăți de carne dovedește că a vizionat prea multe dueluri de preparare a mâncărurilor.
5 Luna trecută: -

INTERVIU

„Plagiatorii ne iau clienții”

PC Games: Moorhuhn 3 se apropie. Cam la ce ne putem aștepta?

Ziemlinski: La foarte mult, și spun asta fiindcă ne-am rezervat o sumedenie de highlight-uri pentru partea a treia. E vorba de anumite idei pe care le-am avut și la Moorhuhn 2, însă nu le-am putut pune în practică până la Crăciun. Mai multe nu doresc să spun acum, fiindcă nu vreau să stric plăcerea surprizelor pentru jucători.

PC Games: În detaliu, ce este complet nou?

Ziemlinski: Jocul este clădit altfel, asta însemnând bază, sunet, muzică, grafică și o droaie de features.

PC Games: Câte persoane lucrează la Moorhuhn 3?

Ziemlinski: Numărul lor variază. Până una-alta, sunt între 15 până la 20 de team-uri.

PC Games: Ce se vrea cu acel pește?

Ziemlinski: Cum să vă spun, acel pește e de fapt un mic gag menit să dea bătăi de cap jucătorului. Introducerea unor specialități (care provoacă bătăi de cap suplimentare) ne face o deosebită plăcere.

PC Games: Vă bazați doar pe factorul incitant de „Vânătoare-Highscore” sau încercați să faceți principiul jocului ceva mai complex?



FRANK ZIEMLINSKI este inventatorul renumitului Moorhuhnjagd (www.moorhuhn.de)

Ziemlinski: Nu. Ca în toate părțile Moorhuhn, ne axăm pe un control cât mai simplu. De la acest lucru pornim și extindem jocul cu o sumedenie de features noi, dar încercăm să păstrăm principiul clasic al jocului.

PC Games: Care sunt oaspeții-surpriză pe care-i ascundeți acum după cortină? Îmi amintesc de renumita broscuță Moor...

Ziemlinski: În mod natural, broasca nu va lipsi, iar acesteia i se alătură peștele și multe alte victime.

Printre altele, ne-am pus la treabă pentru producerea unui gag special, pe care însă nu am voie să-l divulg deocamdată.

PC Games: Puiul vă mai este la fel de drag?

Ziemlinski: Dacă zilnic ai de-a face cu el, cu timpul începi să suferi de supradoză. De cele mai multe ori însă, acesta îți face plăcere și te ajută să dezvolti idei noi.

PC Games: Ce aduc negativ numeroasele clone ale originalului?

Ziemlinski: Aceste clone nu sunt chiar atât de rele. Problema e că plagiatorii îți iau clienții fără prea multe scrupule, iar acest lucru se vede clar. În jocurile noastre se ascunde multă muncă și planificare, iar succesul ne conferă anumite drepturi.



ION STORM

Eidos își dizolvă studioul

Eidos (Daikatana, Anachronox) își închide definitiv studioul de producție. Designerii John Romero și Tom Hall, cu reputație de excentrici, și-au strâns deja bagajele.

Față de revista MCV UK, Eidos spunea

ceva de munca „neproductivă” a echipei. Astfel nu au mai fost programate alte patch-uri pentru Anachronox.

Echipa care lucrează la Dark Project 3 și Deus Ex 2 și-a transformat denumirea în Manifesto Games.



FINAL FANTASY

Din august pe ecranele europene

Filmul Final Fantasy: The Spirits Within s-a lansat pe 28 august în cinematografele europene, la scurt timp după Tomb Raider, al doilea film bazat pe un joc PC. Pelicula, care a costat nu mai puțin de 137 milioane dolari, a fost produsă integral la calculator. 150 de desenatori și 20 de specialiști de animație au lucrat multe luni pentru a prezenta într-un mod realist spațiile și peisajele, ca și gestica și mimica figurilor.

Să amintim doar frizurile figurilor, care conțin fire de păr calculate individual. Pentru mișcări au fost modelate milioane de poziții. Povestea are ca subiect invadarea pământului de către extraterestri, moment în care o mare parte a omenirii pier. Toate speranțele atârână acum de Aki, eroina feminină.

Cu toate că a avut parte de comentarii pozitive, succesul filmului în Statele Unite este mult sub așteptări.



FINAL FANTASY

Ceas hightech de la Seiko

Punctual, o dată cu startul în cinema a lui Final Fantasy: The Spirits Within, Seiko a scos pe piață în stoc limitat un ceas de mână cu licență oficială. Designul piesei

de 300 de dolari a fost dezvoltat după personajul de bază Wrist Holo. Styling-ul și prețul fac ca acest produs să fie interesant pentru colecționarii serioși.

SCHIZM

Probleme cu versiunea CD

Cumpărătorii aventurii Schizm se confruntă cu probleme uriașe. Din cauza compresiei prea mari de date, grafica e atât de sumbră că nu mai pot fi recunoscute obiecte și întrerupătoare relevante; în multe pachete se aflau doar trei din cele cinci

CD-uri. Cine dorește să joace într-adevăr acest joc ar face mai bine să utilizeze versiunea DVD. La evaluarea noastră de 40% recomandăm renunțarea.

Cu Jutta prin deșert

Jutta, câștigătoarea turului Paris - Dakar, face reclamă pentru transpunerea digitală a rallyului de deșert produs de către cei de la Acclaim. Pare că a agonisit destulă experiență în lumile jocului. Oricum, Mitsubishi Pajero pe care-l conduce e sponsorizat de către producătorul Play Station Sony.

Hannibal pe PC

La finele lui 2002, starul romanului lui Thomas Harris își va lansa cariera digitală. Producătorii de la Arxel Tribe promit un joc tare, cu toate că nu-l veți controla pe flămânda doctor, ci îl veți duce în spatele gratiilor cu ajutorul agenției FBI.

Alien Nations 2

desființează Animago

Spectacolul creat de JoWoods a obținut anul acesta laurii la categoria Professional Animation/Game Design. Locul doi i-a revenit lui Desperados-Intro, iar The Settlers 4 a primit locul trei.

Ironiile prințului Charles

La o reuniune desfășurată în British Museum, prințul Charles a făcut o remarcă privind jocurile pe calculator: „Una din marile bătălii pe care trebuie să le purtăm în zilele de azi e să punem copiilor cărțile în mâini și să încercăm să-l îndepărtăm de calculatoare”. Uniunea Games Software Productions (ELSPA) nu a fost deloc amuzată de această afirmație.

Final pentru

Crichtons Timeline

Autorul și regizorul de mare succes Michael Crichton (Jurassic Park) se retrage și încleie porțile firmei Timeline. Studioul a fost înființat în 1999 și nu a mai reușit să finalizeze nici un joc după opera Timeline.

TOP 10 ROMÂNIA

- 1 ▲ 4 HALF-LIFE: COUNTER STRIKE
- 2 NOU MAX PAYNE
- 3 NOU OPERATION FLASHPOINT
- 4 NOU DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION
- 5 ▼ 3 BLACK&WHITE
- 6 ▲ 9 EMPEROR: BATTLE FOR DUNE
- 7 ▼ 1 AGE OF EMPIRES 2
- 8 ▼ 5 NO ONE LIVES FOREVER
- 9 ▼ 8 DESPERADOS
- 10 NOU BALDUR'S GATE 2: THRONE OF BHAAL

Mirajul Occidentului

PC Games România vă prezintă **părerile a patru ingineri**, absolvenți ai Facultății de Automatică și Calculatoare la Universitatea Politehnică București, promoția 1999.

Ești tânăr? Cauți un loc de muncă bine plătit?... Așa încep deseori unele dintre sutele de anunțuri pe care le puteți citi la rubrica publicitate din aproape orice cotidian. Dacă cel care citește anunțul până la capăt are un răspuns afirmativ pregătit, înseamnă că este gata oricând să plece din România pentru a-și căuta de lucru ca programator sau grafician într-o țară străină. Din Occident, evident.

Pe cine vizează anunțurile de acest tip? Pe cei care au terminat o facultate cu profil IT (Automatică și Calculatoare, Cibernetică, Electronică etc), dar și pe cei care, în timpul liber sau la serviciu, din pasiune sau nevoiți, au învățat tehnica realizării programelor pe computer. De ce

ținta lor este Vestul? De ce visează uneori cu ochii deschiși la plecarea în Franța, Germania, Italia, America sau Canada? Pentru că firmele de acolo au nevoie de ei. Pentru că le oferă un serviciu bine plătit, posibilitatea de a-și face o carieră într-o țară care a trecut de la revoluția industrială la cea informațională. Drumul către Vest este presărat cu o mulțime de necunoscuturi. Începe într-o zi prin căutarea pe Internet a celor mai interesante oferte. Se trimit CV-uri peste tot, în speranța unui

"Ești tânăr? Cauți un loc de muncă bine plătit, în conformitate cu pregătirea ta? Vrei să lucrezi într-o mare companie producătoare de software?"

răspuns favorabil. Apoi urmează așteptarea, mai scurtă sau mai lungă, în funcție de timpul necesar evaluării "ofertei" din CV-ul trimis.

În cazul unui răspuns pozitiv, applicantul este chemat la interviu, la reprezentanța din România (cazul cel mai fericit) sau la sediul central din țara respectivă. Interviul este cea mai importantă etapă. Dacă firma decide că are nevoie de tânărul informatician, lucrurile se derulează rapid, într-un timp

relativ scurt acesta devenind angajat într-o firmă care îi oferă mari oportunități în carieră, salariu bun, dar îi pretinde în primul rând cunoștințe solide în domeniu, seriozitate și dorința de a lucra în echipă.

Ce te-a determinat să pleci din România pentru a lucra într-o companie străină? Ce te-ai așteptat să găsești în țara unde ai plecat? Cum sunt priviți românii de către firma unde lucrezi și care este, în general nivelul de pregătire a programatorilor noștri? Ți-a fost recunoscută diploma de studii? Cum te-ai acomodat cu stilul lor de viață? Dorești să te întorci în țară după expirarea contractului?

Iată numai câteva întrebări pe care prietenii le pun celor plecați.



FLORENTIN ZORCA, angajat la o firmă în München, Germania

FLORENTIN ZORCA: Am plecat pentru că am vrut să trăiesc într-o țară civilizată în care să nu-mi fie frică pe stradă, dar motivul principal este salariul occidental, substanțial mai mare decât în România, chiar și pentru programatori, care o duc destul de bine și în țară. Este incomparabilă viața cu cea din România, așa că m-am gândit: dacă ai ocazia să pleci, nu o rata!

Contractul cu firma la care lucrez l-am negociat și l-am semnat. Am început să caut de lucru trimițându-mi CV-ul pe site-ul Arbeitsamt (www.arbeitsamt.de), care este Ministerul Muncii în Germania. De aici, firmele interesate pot alege candidați. Eu am fost contactat destul de repede de o firmă de intermediari de joburi (www.globojob.com) din München. Am fost interviuat telefonic de către această firmă și am fost chemat la un interviu cu firma care urma să mă angajeze.

Așa că am venit în München în octombrie 2000 la interviu, iar firma m-a acceptat. A urmat negocierea contractului și venirea mea aici la mijlocul lui noiembrie 2000.

La început, ei știu despre tine doar ce au aflat din interviu și CV. Pe măsură ce am lucrat, și-au dat seama de nivelul meu de pregătire și au fost mulțumiți. Pe ei nu-i interesează de unde ești, și nici ce facultate ai urmat, ci dacă îți faci treaba bine. Românii cred că sunt, în general, mai bine pregătiți la ieșirea din facultate decât nemții, dar contează ce înveți din experiență. Ei au nevoie de greencard-uri pentru că nu au destui absolvenți din facultățile lor de profil.

Evident, diploma de studii superioare este o condiție absolut necesară pentru a primi un greencard de la oficiali-

tățile germane. Numele firmei nu îl dau, că nu am nevoie de hackeri români care să-mi spargă serverele. IBM spune (după studii) că cele mai atacate domenii de către hackeri sunt: com, net și ro. Nemții chiar m-au întrebat dacă noi, românii,

nu prea ne suferim între noi. Ciudat, nu?

Cu stilul lor de muncă m-am acomodat imediat, nu este mai greu decât în România, dar nici mai ușor. Cred că programatorii lucrează cam la fel peste tot. Există totuși niște diferențe: concediul este de 30 de zile lucrătoare pe an și nu prea se fac ore suplimentare (există o limită legală pe care nici firmele, nici angajații nu o pot depăși).

Mai multe și mai mari diferențe sunt la stilul de viață. Curățenia este respectată de toți, nemții știu să trăiască. Știu

să se recreeze și au o viață destul de sportivă: aici toți au biciclete, pentru care sunt parcuri peste tot, trotuare și semafoare speciale.

În țară mă întorc doar dacă sunt obligat, altfel, doar în vizite la rude și prieteni.

MIHAI ALBU: Este a 8-a oară când sunt în Italia. Pentru diferite proiecte, pentru diferite perioade. Sunt omul de „legătură” între firma română și partenerii italieni, astfel proiectele merg mult mai bine și mai repede.

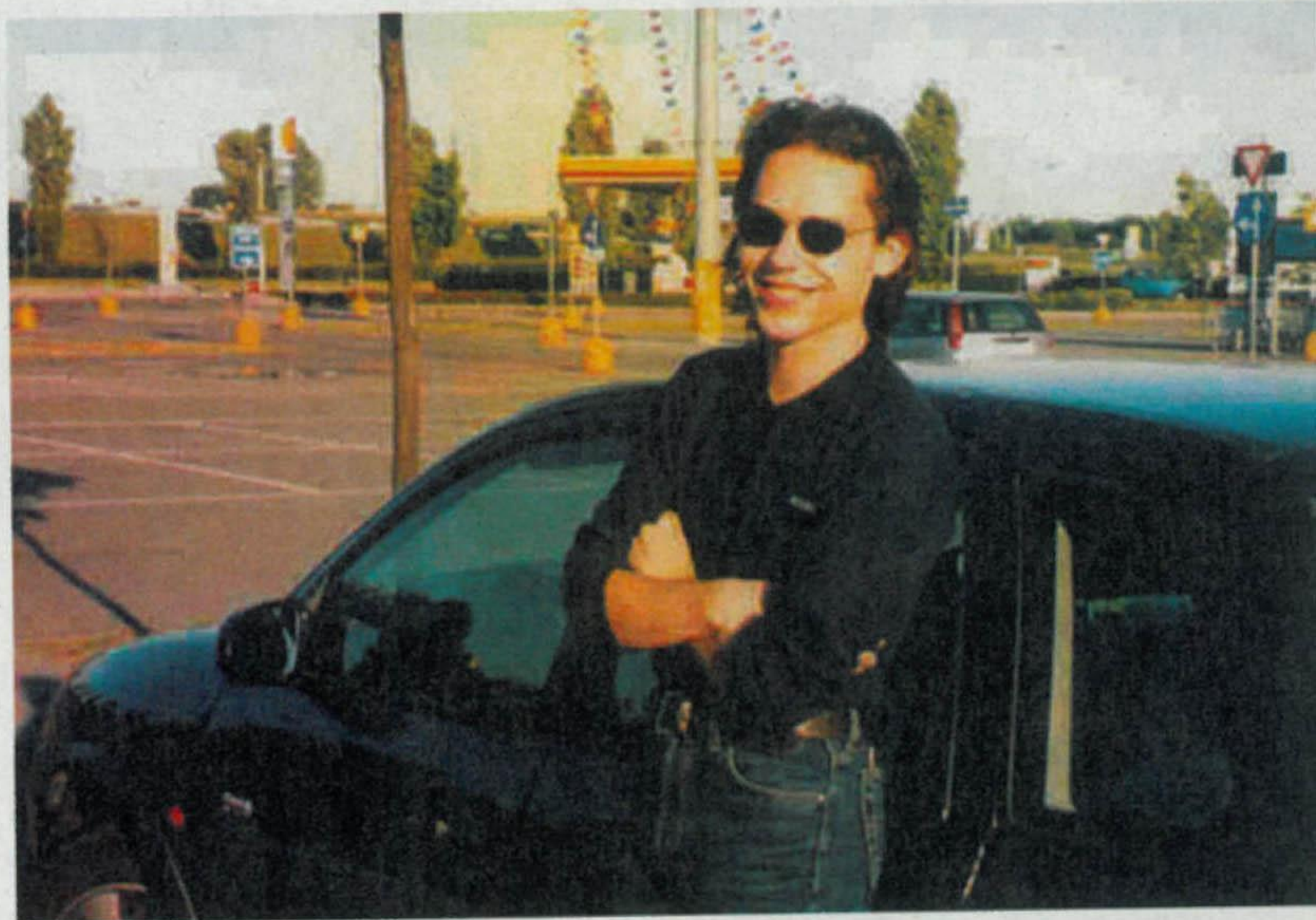
Am venit aici pentru bani și experiență. Și din ambele puncte de vedere sunt mulțumit, deși întotdeauna se poate și mai bine. Prima oară când am ajuns aici eram cam speriat, mi-au făcut neplăceri și cei de la vama italiană, nu vorbeam decât engleza, dar până la urmă m-am obișnuit.

Profesional nu au fost

probleme. Acum vorbesc italiana, le cunosc mentalitatea, le știu felul de a munci mai bine, cunosc proiectele. Jobul meu aici e intermedierea „change request”-urilor sau „new enhancement”-urilor între Italia și România, și rezolvarea celor urgente pe loc.

Celor care vor să plece, pot să le spun doar să se gândească de două ori ce lasă în urmă, și ce se așteaptă să găsească în viitor.

Dacă ajung la concluzia că e mai bine să plece, atunci să nu mai stea pe gânduri, și să prindă prima ofertă convenabilă. Merită...



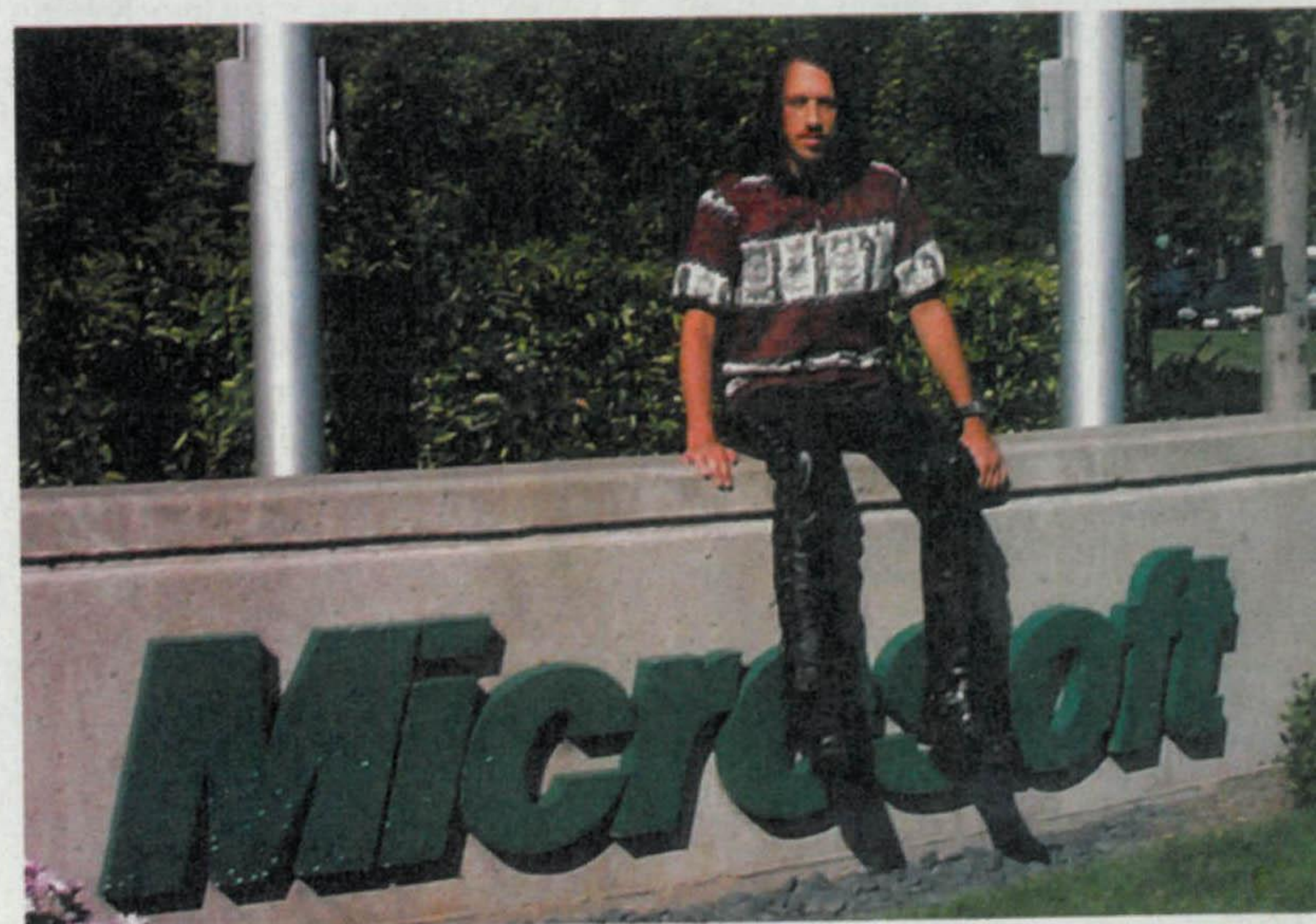
MIHAI ALBU, angajat cu contract la o firmă în Italia.

DANIEL ROMAN: Hotărârea de a pleca într-o țară străină am luat-o de mulți ani (din anul II de facultate), numai că atunci nu aveam idee cum să-mi realizez idealul. Și nici cont în bancă care să-mi asigure viza pentru Canada. Așa că în momentul în care am primit oferta din partea firmei Microsoft (înainte de absolvire, în 1999), nu am stat prea mult să mă gândesc. Pentru mine a reprezentat o șansă uriașă de a lucra pentru cea mai importantă companie din industria software a PC-ului, și de a opera cu produse cu mult înainte de a apărea pe piață. După aproape 2 ani entuziasmul meu nu s-a diminuat și asta din cauză că la Microsoft ai foarte multe posibilități de a lucra exact la proiecte care te interesează. De exemplu, după un 1 și jumătate, lucrând pentru aplicații Enterprise în Visual Studio m-am transferat la DirectX unde particip la crearea unui framework pentru teste de performanță

- teste ale căror rezultate ar putea fi utilizate de firmele producătoare de carduri grafice pentru a primi logo-ul Microsoft.

Acomodarea la Microsoft este firească pentru că aici găsești o diversitate etnică impresionantă - oameni din toate colțurile lumii - provenind din culturi diferite - lucrează eficient împreună și asta din cauza respectului care există pentru fiecare individ - aspect pe care personal îl apreciez deosebit de mult, capacitatea lor de a te face să te simți binevenit, ca un membru cu drepturi depline în companie (de fapt, asta este o caracteristică comună majorității americanilor).

Românii (în jur de 2-300 în toată compania) sunt bine priviți datorită pregătirii lor superioare și complete, iar pregătirea pe care noi o obținem în facultățile de profil din țară este echivalată aici cu „Bachelor Degree” - adică absolvent de colegiu (4 ani), deși, în realitate nivelul

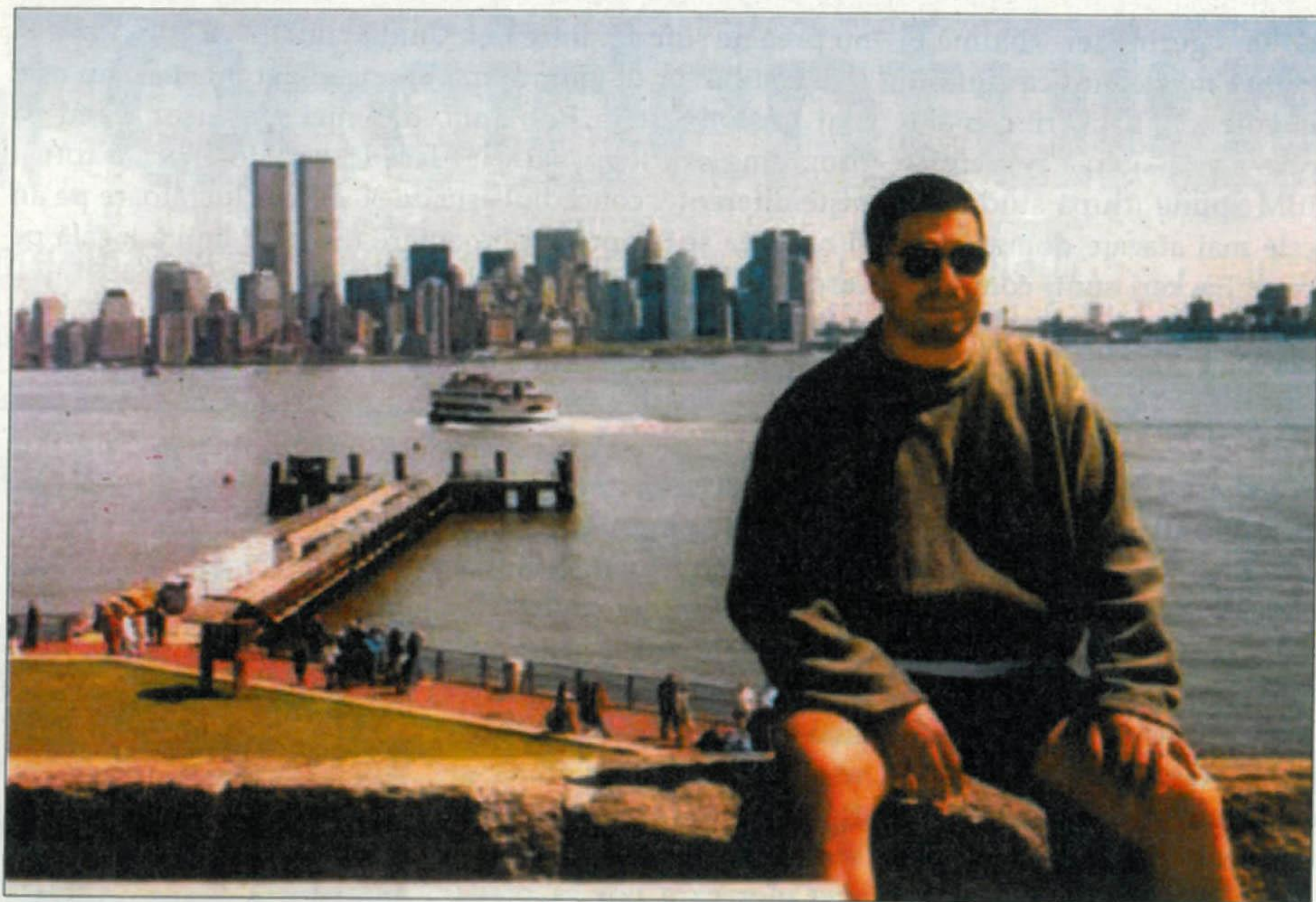


TERRORSOFT - pe vremea când lucra pe Spectrum, sau Daniel Roman, angajat acum în SUA, la Microsoft.

cunoștințelor ar fi mai corect echivalat cu un Master's Degree. Echivalarea diplomei este, de fapt, o condiție necesară (nu și suficientă) pentru obținerea vizei de lucru în America.

Dacă am de gând să mă întorc în țară? Nu cred. Microsoft sprijină toți angajații care vin aici cu viză temporară de lucru să obțină green-card-ul care le acordă drept de muncă permanent.

Motivele sunt numeroase și evidente și, cu toată nostalgia care mă cuprinde câteodată pentru locurile natale, viitorul meu arată mult mai promițător aici, unde Microsoft mi-a oferit un nou început.



BEN DAICI, angajat în SUA, la Sky Technologies

BEN DAICI: Plecară din România într-o țară de peste hotare este un vis vechi cât comunismul al fiecărui român dornic de căpătuire.

Eu am mai fost plecat dar a trebuit mereu să mă întorc pentru diferite motive: nu mă apucasem ca lumea de școală și nu puteam aborda activități care să nu presupună ridicat, cărat, smuls, ori nu terminasem școala și trebuia să mă întorc să predau numărul matricol, dar la un moment dat am devenit din tânăr inocent - bătrân și experimentat, așa că în ziua aia am hotărât să plec pentru o vreme îndelungată.

Era o perioadă agitată după terminarea școlii, toată lumea pleca care-ncotro și, consultând cu asiduitate site-urile de job-uri și ziarele, s-au ivit destule ocazii de plecat.

Pe rând, era să plec în Germania, Italia, SUA, Canada, dar mereu se ivea ceva și trebuia să mai amân. Într-o zi, niște domni din Kentucky au străbătut Internetul în fugă și au plasat un anunț în ziarele și site-urile noastre locale. Așa am dat niște interviuri telefonice care au fost mai degrabă discuții lipsite de malițiozitate și accent ame-

rican așa cum îl știam eu, întrucât interlocutorii mei erau fie indieni, fie români, fie americani din Kentucky, care nu vorbesc chiar ca și cei de la Hollywood. Ne-am înțeles în sfârșit, și ei au acceptat să vin împreună cu prietena mea. am făcut bagajele, am făcut de câteva ori cinste cu bere fiecărui cunoscut cât de cât de-al meu și ne-am dus cu toții la aeroport.

Am luat cu mine o grămadă de CD-uri, cărți, casete, niște pălincă și un walkman din aeroportul din Amsterdam. Așa am aterizat în America, la Detroit, unde era seară și mi se pierduse un bagaj. Foarte neplăcut... Într-un sfârșit, am ajuns în Lexington, destinația mea, cam asta fiind prima parte a aventurii mele americane.

Până acum am lucrat pentru două companii, una în Santa Clara, California, care a reușit să sucombe împreună cu altele pe care le-a prins recesiunea. A doua, cea actuală, în Saddle Brook, New Jersey, pe unde mai trecusem o dată, dar fără gândul să rămân. De acomodat n-a fost greu fiindcă în California clima e simpatcă, mai greu a fost să îmi împiedic prietena să culeagă portocale din pomii cultivatorilor locali, întrucât pe aici oamenii umblă înarmați și mulți, în special aia ceva mai latini.

Profesional, am continuat să depun același tip de activitate ca în România, am scris programe, singur sau în echipă. Cei de aici sunt mulțumiți de cunoștințele mele și ale celor veniți din Europa de Est, în general. Din câte știu eu, românii nu au probleme de adaptare în diversele colective în care ajung, dar ca număr sunt depășiți de indieni. În ceea ce privește diploma de studii, la cine am arătat-o nu a recunoscut-o, așa că încă o mai păstrez.

Uneori sunt melancolic, îmi aduc aminte de prieteni și mai dau câte un telefon la întâmplare, în țară, pe la diferite persoane pe care le-am cunoscut în diferite conjuncturi.

De venit înapoi, nu prea am de gând curând, fie și pentru că ar însemna să mă întorc foarte mult în timp. Motivul secret, de fapt, este faptul că mă simt destul de stânjenit că am rămas cu serviciul militar nesatisfăcut și mă gândesc că am ratat, poate, o ocazie unică în viață să devin bărbat în acel fel aparte, cu plantoane și sectoare, cu permisi și scrisori de la prieteni.

a consemnat IONUȚ GHIONEĂ



MONOSIT CONIMPEX

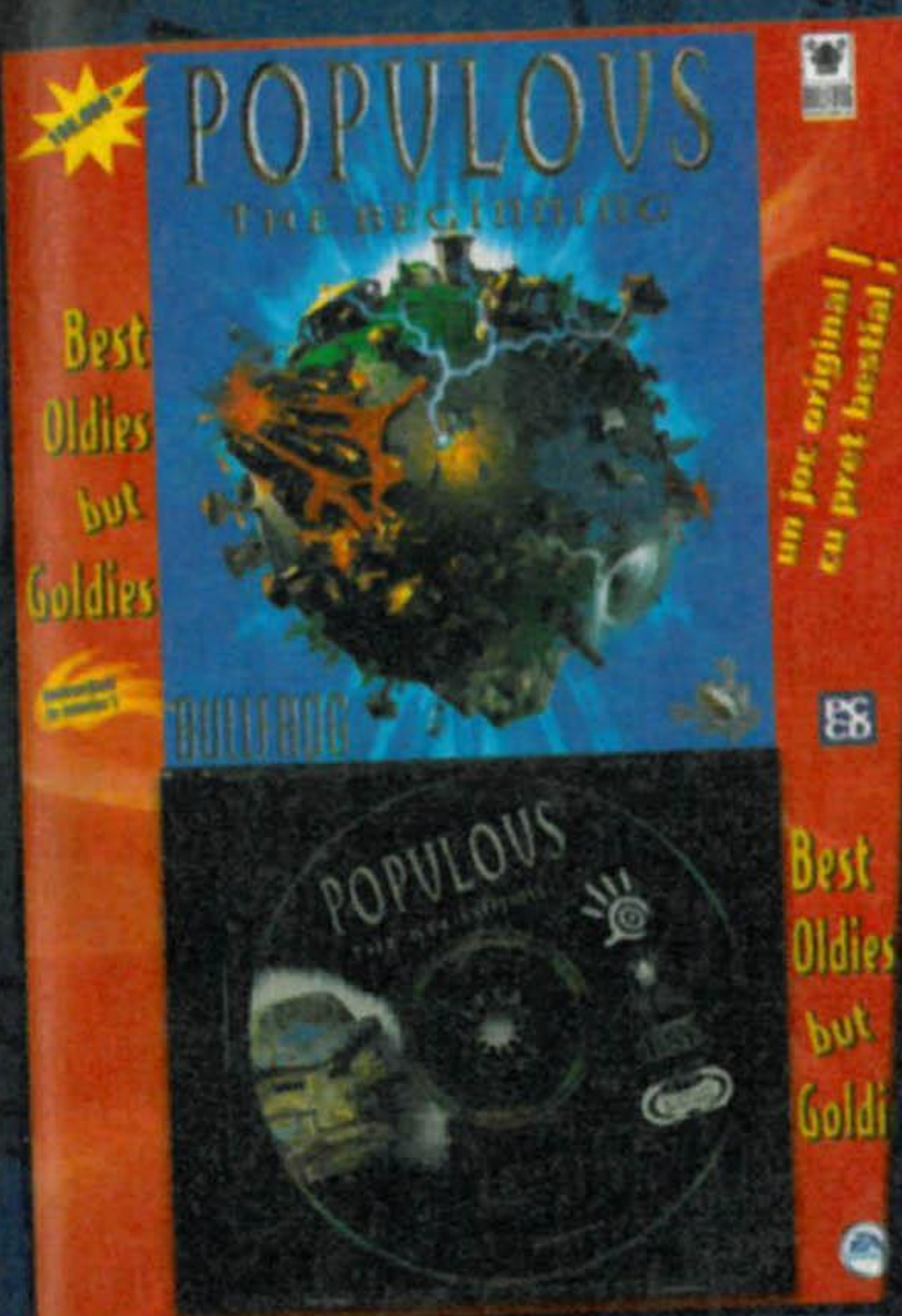
Pentru orice titlu multimedia, comenzi și la
www.monosit.ro

București, Splaiul Unirii nr.4,
bl. B3, sc. 2, ap. 10.
tel: 01-3302375, fax: 01-3306351
e-mail: monosit@rdsnet.ro

Best Oldies but Goldies

Jocuri originale la prețuri bestiale!

Opt jocuri devenite clasice și aflate în vânzare la chioscuri, te așteaptă să le "devorezi". Nu uita că în interior vei găsi instrucțiuni referitoare la instalare și extrase din manualul jocului.



furnizorul tău de jocuri

Magazin: Piața Unirii, corp central Magazin Unirea, et. 3, București, tel: 01-303.01.91
 Magazin: Bd. Elisabeta (fost Kogălniceanu) nr.25 București, tel: 01-314.76.98
 Magazin: Pasajul Pietonal Lipscani (Bd. I.C. Brătianu) București, tel: 01-310.28.32
 office: tel/fax 01-345.55.05/06/07 e-mail: info@bestcomputers.ro www.bestcomputers.ro

best
distribution

Cu degetul pe rană

Procesor ultrarapid sau curcă plouată?

Feedback-ul nostru vă oferă un inventar detaliat al hardware-ului de care dispun cititorii PC Games.

Istoria computerelor

46 procente dintre investigați au avut un 286 sau 386. După acestea, la 27 procente se situează 486 și Pentium I.

Size matters

Formatul de monitor cel mai uzual la ora actuală este cel de 17 inci. 35 de procente joacă la un astfel de monitor. În imediata apropiere, 30 procente mai utilizează un monitor de 15 inci, tot 30 utilizează unul de "14, în timp ce 5 procente au trecut la formatul kingsize de 19 inci.

Dealeri de hardware

15 procente dintre cititorii noștri cumpără componente de la dealeri specializați, 45 procente cumpără la magazine mari (Flamingo sau Best), 36 procente au încredere în magazinașul de specialitate de la colțul străzii și 4 procente își fac cumpărăturile pe Internet.

„Două kile de PC, vă rog!”

PC-urile de la discounteri, ca de exemplu Metro, nu au nici o șansă la majoritatea cititorilor PC Games. Pentru 95 procente dintre aceștia o achiziție de la un discounter nici nu intră în discuție.

Periferice

Pe lângă tastatura de Internet (18 procente), mouse optic și mecanic (20 și 27 procente), cei investigați utilizează în principal joystick-uri și volan fără Force Feedback.



Cât de repede trece gloria în lumea hardware-ului... Ceea ce azi e actual, calculează ultrarapid și costă mai bine de 1.000 de dolari, mâine e deja depășit și se vinde la preț redus în orice magazin. Astfel, upgrade-ul regulat e o obligație pentru orice gamer.

Cine nu-și îmbăpăștează măcar o dată la doi ani PC-ul trebuie să se aștepte ca la un moment dat jocurile de top să nu-i mai ruleze acceptabil.

Nu degeaba majoritatea PC-urilor sunt o aglomerație de componente care pot fi schimbate sau adăugate treptat.

Ca rezultat al acestor reconfigurări de hardware, mai că nu există două PC-uri identice.

Acesta e un motiv suficient de întemeiat pentru a face în mod regulat o inventariere a hardware-ului cititorilor noștri, realizând o imagine cuprinzătoare a componentelor aflate la ora actuală în PC-urile acestora.

Feedback: Jocuri online



Dacă sunteți ca acasă pe shards-urile lui Ultima Online sau intrați în mod regulat în misiune ca terorist în Counter-Strike, vă așteptăm opinia în următorul număr al PC Games. Termenii de participare îi găsiți, ca de obicei, pe CD-ROM.

GeForce peste toți

În calculatoarele persoanelor chestionate lucrează aproape în exclusivitate chip-uri grafice din casa Nvidia. GeForce MX și GTS ocupă primele două locuri cu 30 și 23 procente. Totuși, 21 procente mai utilizează vechiul TNT2 Ultra.

Hai în satul global!

Câte 30 procente dintre cititorii PC Games intră pe Internet prin RDS și X-net, restul apelează la provideri la nivel local.

As time goes by...

Pentru mulți dintre cititorii noștri, Pentium I a fost inițierea în lumea PC-ului (25 procente). Sisteme Pentium II și Pentium III au sau au avut 10 și 7 procente, în timp ce 35 procente participă deja din vremurile vechiului 486.

Doping de CPU

Întrebarea despre supratactarea procesorului central împarte comunitatea în două: în timp ce 49 procente și-ar accelera prin această măsură procesorul, manevra e prea riscantă pentru 51 procente dintre cei chestionați.

Deseori cel mai rapid, cel mai nou e și destul de bun

Majoritatea cititorilor dețin un procesor AMD Athlon (29 procente) sau P III (20

procente), cu 256 (50 procente) sau 128 MByte RAM (45 procente). Pe plăcile grafice se găsesc aproape în exclusivitate doar chip-uri Nvidia, GeForce2 MX fiind cu 30 procente cel mai des întâlnit.

Montarea și service-ul componentelor sunt făcute personal de 95 procente din cititori, doar 5 procente dintre cei

investigați cumpără din principiu sisteme complete.

Toate aceste cunoștințe tehnice sunt bine fondate: o bună parte a cititorilor noștri și-au făcut deja primele experiențe în domeniul hardware cu bunul și bătrânul 286, alții trecând la PC-uri în perioada 486.

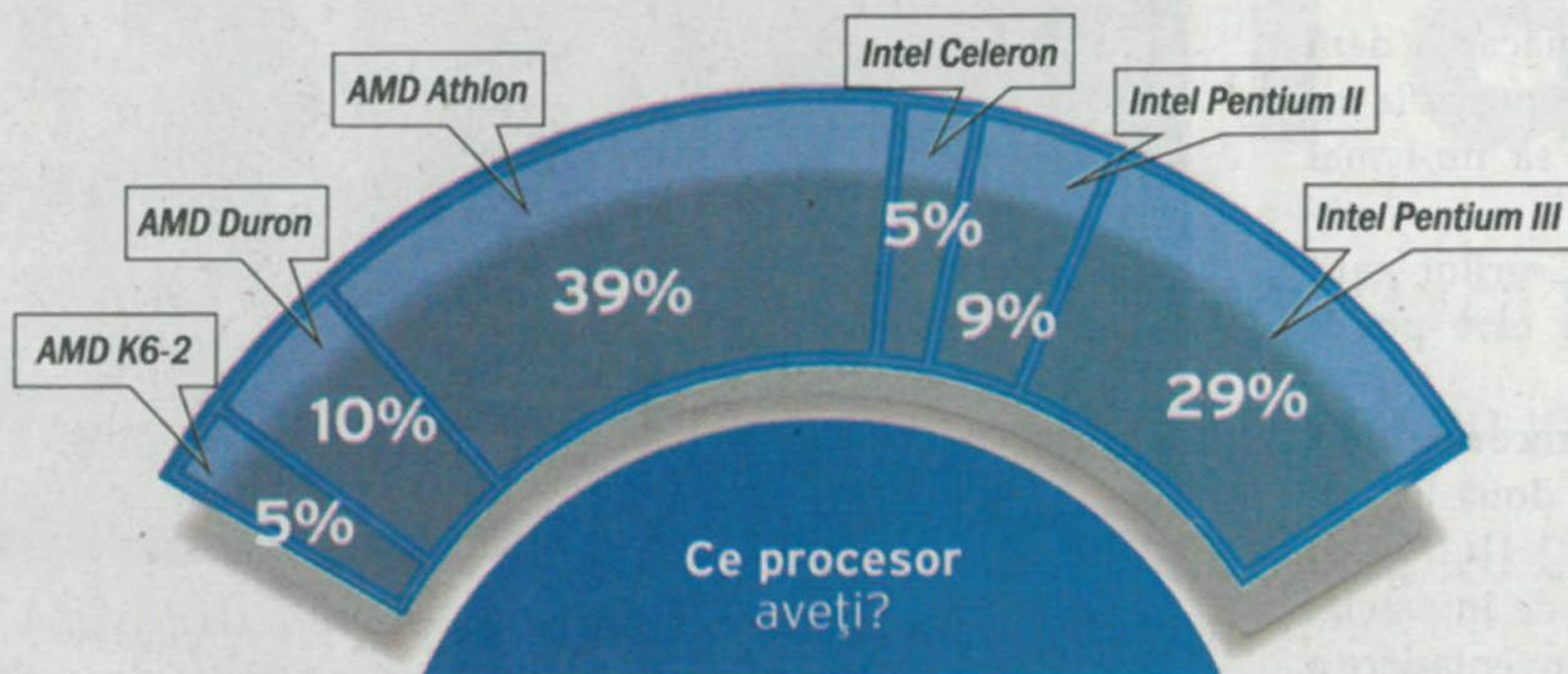
În ceea ce privește montarea componentelor pe viitor, cititorii noștri sunt foarte bine dotați și aproape toți au planificat achiziționarea unei componente noi în următoarele șase luni.

Prima din lista componentelor noi propuse este, după cum ne așteptam, o placă grafică mai rapidă (18 procente), fiind urmată de plăci de bază, procesoare și HDD-uri noi (16 procente).

De asemenea, cititorii noștri doresc să-și suplimenteze și RAM-ul (25 procente) și să dispună de plăci de sunet noi (9 procente).

CIPRIAN COROIANU
ANDREI RITOK-SCHTOSCH

Athlon-ul lui AMD este actualmente procesorul cel mai popular printre cititorii noștri. Nici unul dintre cei chestionați nu utilizează noul Pentium 4.



Cititorii PC Games profită de prețurile avantajoase ale RAM-ului. 256 MByte și chiar mai mult au devenit între timp standard.

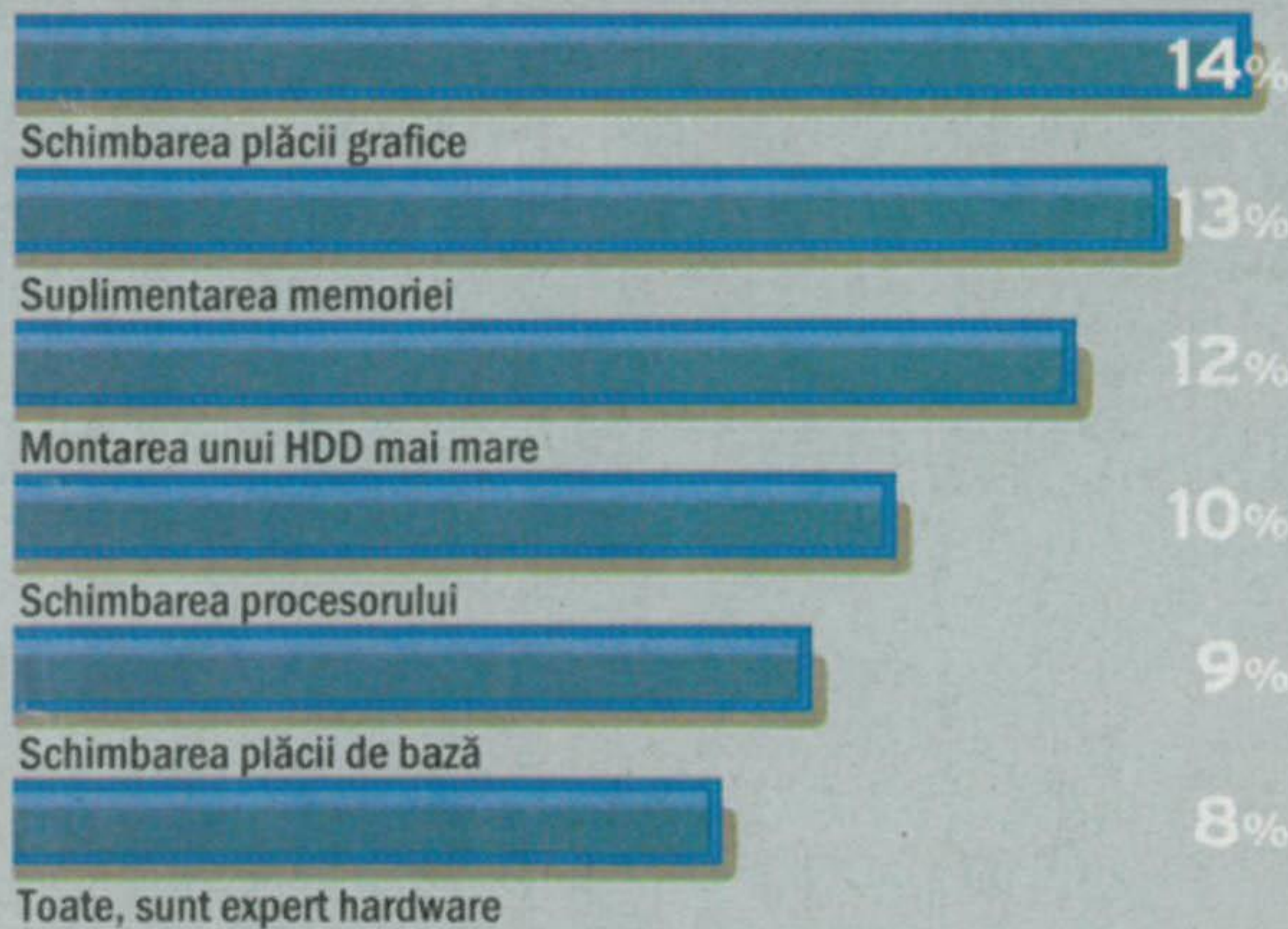


PRIETENOS

Noile carcase, ca acest Dell Dimension, excelează printr-o structură care ușurează schimbarea componentelor.

Dacă nu te ajuți singur...

Să upgradez eu sau să le-o cer altora s-o facă? Am vrut să aflăm ce manevre de montare execută fără ajutor cititorii noștri.



Nici una, rog prietenii / tehnicienii de la service să mă ajute.

C&C: Red Alert 2 - Yuris Revenge



FILMĂRI? Nu e vorba de turnările la un film de acțiune. Hollywoodul e în flăcări din cauza unui rus dement.

Au sosit primele screenshot-uri ale add-on-ului **Yuris Revenge** pentru **C&C: Red Alert 2**. Ca în jocul de bază, producătorii se axează pe decoruri celebre; luptele se vor purta sub renumitul panou Hollywood, ca și în centrul Londrei.

Dincolo de acestea, producătorii au prezentat pe site-ul oficial al jocului unități și clădiri noi. Magnetronul blochează adversarii cu impulsuri electromagnetice, care rămân astfel fără apărare.

La fel de periculos se prezintă și grinder-ul, un fel de sistem mobil de reciclare.

Trupele care se apropie prea mult de grinder se transformă automat în energie. La fel se întâmplă și în bioreactor, sursa primară de energie a lui Yuri.

Pentru a spori eficiența acestor instalații, infanteriștii capturați sunt utilizați drept baterii umane (a spus cineva "Matrix"?).

Actualmente, producătorii lucrează la secvențe intermediare și se dedică apoi finetuning-ului.

Producător..... Westwood Studios
Termen noiembrie 2001



World War 3

Echipa **Earth 2150** lucrează puternic la **World War 3**, care se bazează pe un engine îmbunătățit al RTS-ului 3D de referință mai sus menționat. Gameplay-ul e asemănător, acțiunea fiind de această dată adusă în prezent, unde rezolvați misiuni istorice și fictive.

Reality Pump | septembrie 2001



War Commander

Aici veți comanda un batalion de submarine în cel de-al doilea război mondial, în cursul renumitei debarcări din Normandia. În două campanii de câte 18 misiuni, pe prim-plan se află luptele RTS. Astfel, controlați până la 40 de unități concomitent, printre care și vehicule.

CDV | septembrie 2001



Myth 3

Si în cea de-a treia parte a seriei **Myth**, piticii, uriașii, trolii și alte creaturi fantastice se luptă pentru supremație. Cel mai nou element sunt unitățile modelate complet în 3D, cu un grad ridicat de detalii. În loc de construcția bazei și exploatarea resurselor, **Myth 3** se axează pe lupte într-o lume realistă.

Mumbo Jumbo | noiembrie 2001

COUNTDOWN

Jocuri de a căror apariție se bucură cel mai mult cititorii PC Games:

- 1 Commandos 2**
RTT | septembrie 2001
- 2 Warcraft 3**
RTS | februarie 2002
- 3 Age of Mythology**
RTS | mai 2002
- 4 Empire Earth**
RTS | septembrie 2001
- 5 Civilization 3**
TBS | decembrie 2001
- 6 Republic**
Strategie-Mix | aprilie 2002
- 7 Praetorians**
RTT | decembrie 2002
- 8 Mech Commander 2**
RTS | iulie 2001
- 9 Wiggles**
Strategie de construcție | sept. 2001
- 10 Anno 1503**
Strategie de construcție | martie 2002



Praetorians

Toate drumurile duc la Roma? Al dumneavoastră trece cu siguranță peste un câmp de bătălie. **Cu săbii scurte și platoșe din bronz**, vă confrunțați cu legiunile într-un joc tactic ce se pretinde lider al genului.

Fastuoasă intrare în capitala Imperiului Roman! Mii de cetățeni jubilează pe ambele părți ale străzii. Înaintea voastră mășă-luiește temuta gardă îmbrăcată în zale strălucitoare: pretorienii. Parada impozantă se desfășoară înaintea cezarului. Însă până să ajungeți de la generalul lipsit de importanță la Caesar mai aveți de înfruntat ceva dușmani și de dat multe bătălii. În RTT-ul **Praetorians** vă bateți în deșerturile Egiptului, treceți peste teritoriile Galiei și străbateți întregul imperiu.

"Dorim să creăm un joc de strategie care să se concentreze mai puțin asupra managementului resurselor și mai mult asupra bătăliilor", spune șeful echipei de producție de la Pyro Studios (**Commandos**), Javier Arevalo. În fond, e vorba de următorul lucru: în loc să parcurgi tipicul drum de dezvoltare până la bătălie - strângerea resurselor, construcția de clădiri și prelucrarea pe bandă rulantă a celor necesare - în **Praetorians** vă avântați direct în luptă, fără a mai sta pe gânduri. Simularea luptelor aduce a **Shogun**, **Dark Omen** sau **Sid Meier's Getysburg**. Pentru a nu pierde prea multă vreme cu învățarea controlului, acesta se orientează în mare parte pe standardul RTS-urilor **Starcraft** și **Age of Empires**. Cu toate astea, nu vă stau la

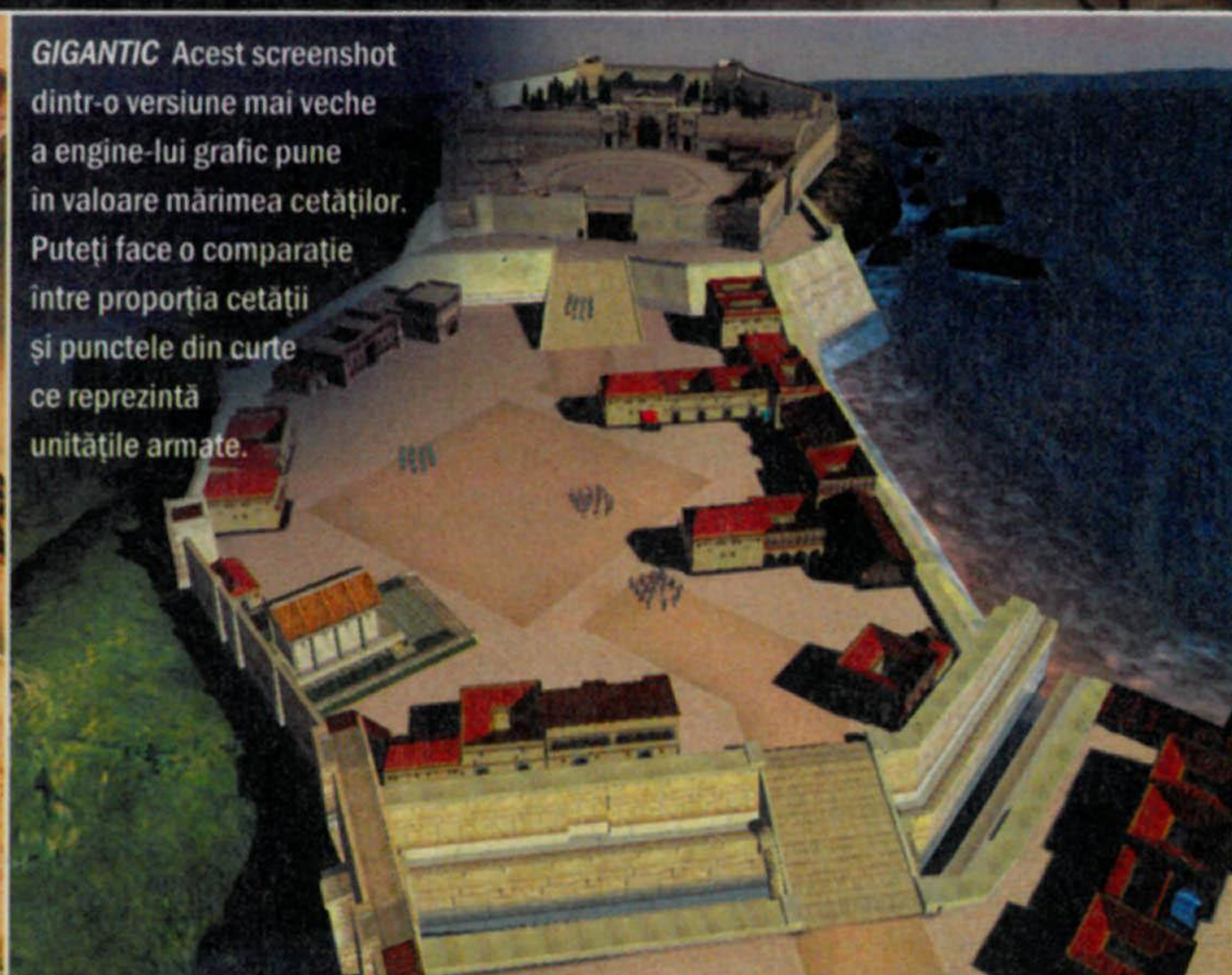
dispoziție sute de unități individuale, ci vreo 30 de trupe, fiecare formată din 12 până la 15 infanteriști sau cavalerie. Cu toate astea, nici în cele mai mari conflicte nu trebuie să apară dezordinea. "Jucătorul nu va controla toate secțiunile în același timp, ne asigură Javier. Mai mult e vorba de a planifica din timp, pentru a putea fi apoi la locul potrivit în momentul oportun." În cazuri extreme, soldații se descurcă și singuri; printr-un clic de mouse le ordonați să se arunce asupra dușmanului sau să stea în expectativă. Înainte însă de a începe lupta, ar trebui să cercetați întreaga hartă vizibilă, pentru a vă gândi la rutele posibile de manevre pentru atac.

Abia după ce trupele s-au aliniat și stau în poziție puteți începe lupta. Mai mult decât în



RĂZBOI STERIL

Calea pe care o aveți de străbătut spre tronul cezarului începe în Egipt, unde trebuie să vă confrunțați cu armatele faraonilor.



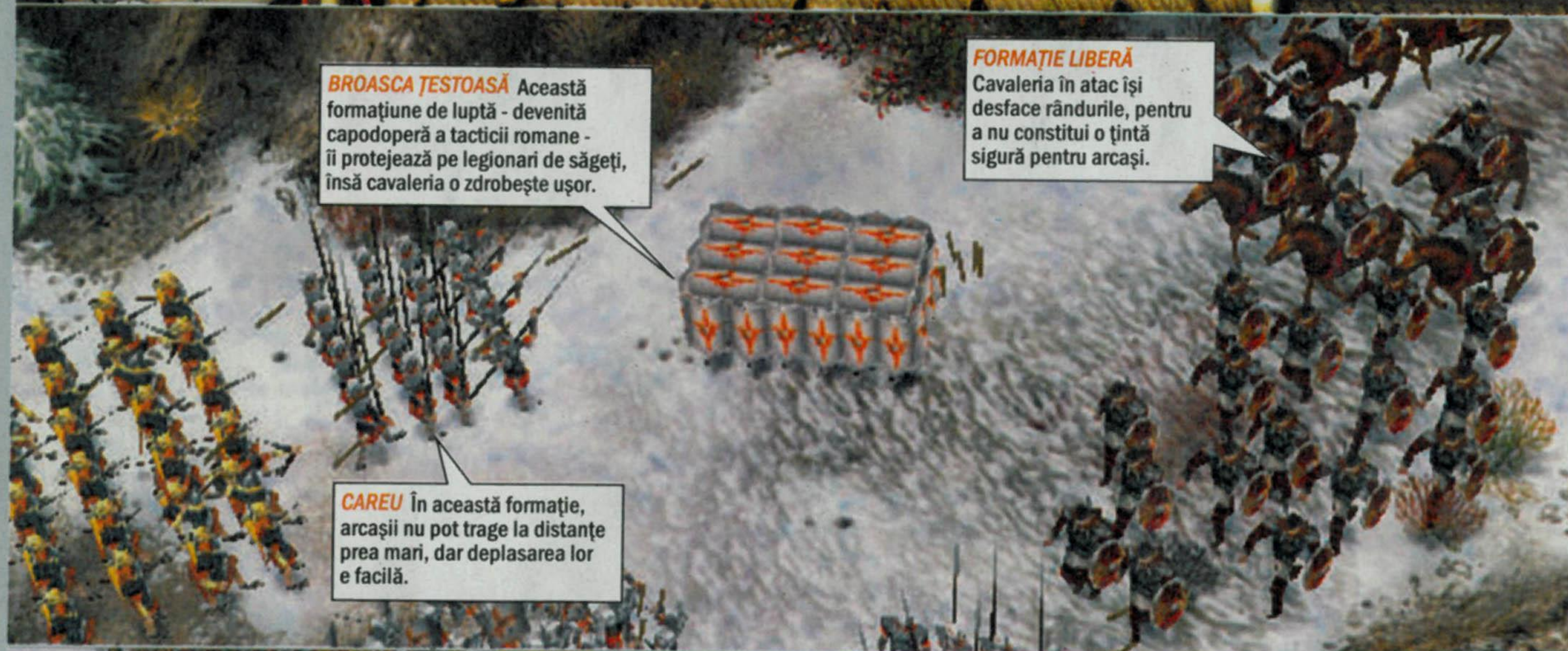
GIGANTIC Acest screenshot dintr-o versiune mai veche a engine-ului grafic pune în valoare mărimea cetăților. Puteți face o comparație între proporția cetății și punctele din curte ce reprezintă unitățile armate.



PE METEREZE Această imagine arată încă o dată clar care sunt avantajele înălțimilor. Cei câțiva arcași de pe margini pot să țină în loc o armată întreagă.

Praetorians în detaliu

Vă explicăm elementele individuale din trei scene tipice de luptă din Praetorians: interfață, formații și trupe.





alte jocuri de strategie, în **Praetorians** zona și terenul sunt decisive. Din acest motiv, arcașii sau catapultele au o rază mult mai mare de acțiune dacă se află pe vale. Un alt rol important îl joacă pădurile, în care se pot ascunde armate întregi fără să fie observate de dușman.

Referitor la peisaj, trebuie mai întâi să cercetați teritoriul dușmanului; fiți siguri că și acesta va face la fel. E bine de știut că nu toate unitățile se descurcă în pădure.

Călăreții se mișcă foarte încet, mașinăriile de război rămân

înțepenite, iar arcașii au o rază de acțiune minimă.

Alte bariere naturale sunt râurile și lacurile. Aici cavaleria trece fără probleme, pe când infanteria rămâne blocată. Chiar și pe câmpul deschis există multe diferențe. Un berbec fără „anvelope de iarnă”

Simulatorul de luptă **Praetorians** vine în descendența unor înaintași ca **Shogun**, **Dark Omen** sau **Sid Meier's Gettysburg**.

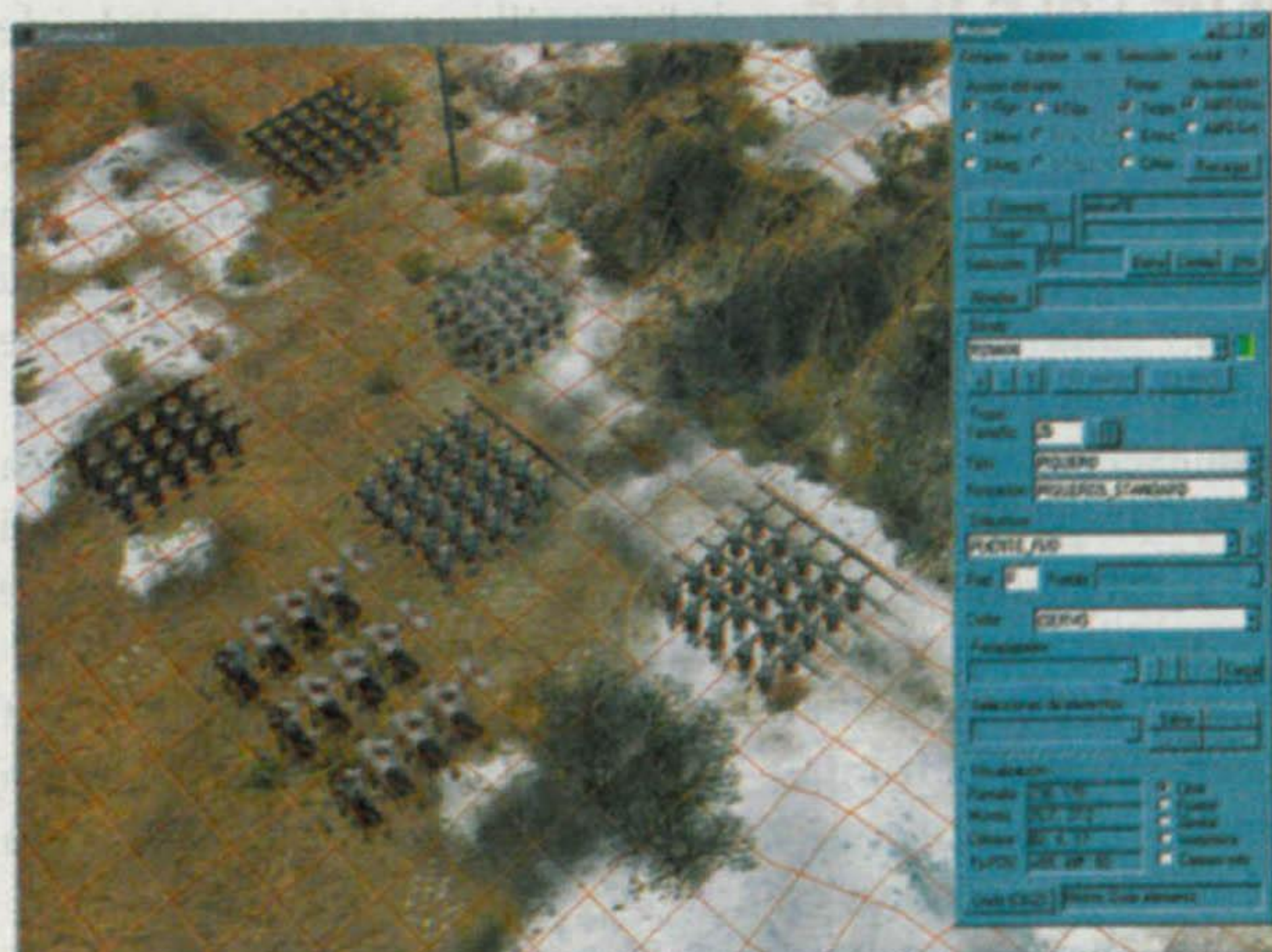
prin zăpadă îi costă pe soldații voștri timp suplimentar și în special efort. Toate aceste lucruri trebuie luate în seamă când vă pregătiți planul de

acțiune. Pe lângă arcași, cavalerie și pedestrași, armata pe care o conduceți este dotată cu tot soiul de mașini de război, care în urmă cu vreo două mii de ani au contribuit la lunga invincibilitate a Imperiului Roman. Fiecare tip de trupă are propriile puncte forte și propriile slăbiciuni. Acestea sunt avantajoase împotriva unor unități, sau defavorabile față de altele.

Carele de luptă sunt redutabile când intră în rândul legiunilor. Pe de altă parte, ele constituie o pradă ușoară pentru lăncile aruncate de dușmani.

AVANTAJUL PISCURILOR

Pe o creastă a dealului apare o catapultă și două unități de arcași. Dușmanii din vale sunt complet descoperiți.



CUBURI DE CONSTRUCȚII Designerii de la Pyro trasează cu acest editor misiunile și peisajele. Acesta ar putea face parte din pachetul jocului.



STRATEGIC Trupele romane aflate pe panta dealului din dreapta nu sunt observate de trupele galilor, preocupate de înaintare.

Furtună pe cetate

Cetățile bine apărate nu sunt ușor de cucerit nici chiar cu cea mai bună tactică. Seria de imagini înfățișează un atac al legiunilor romane asupra unei cetăți bine apărate de la granițele imperiului mediteranean.



Într-un asediu, luptătorii de calibru greu se năpustesc asupra zidurilor de apărare, pentru a neutraliza arcașii de pe ziduri.



Când drumul este liber, se apropie berbecii pentru a sparge porțile.



După ce porțile au fost distruse, cavaleria pătrunde în interior și îi atacă pe cei rămași.

Lăncierii prezintă o amenințare serioasă pentru cavalerie, dar nu au nici o șansă în lupta de aproape cu spadasiinii. Depinde de combinație. De exemplu, pretorienii pot crea un scut de apărare în jurul catapultei protejând-o astfel de săgeți și de atacurile infanteriei.

Trei popoare își aruncă trupele în bătălie. Dacă porniți în luptă cu romanii, îi veți avea adversari pe egipteni și pe gali, iar pe parcursul jocului vă veți confrunța și cu generali romani rivali. Fiecare fracțiune are opt unități standard și cinci unități speciale, care diferă între ele. Astfel, arcașii romani au o rază de acțiune mai mare decât gali, iar aceștia din urmă pot trage cu arcul și din mers.

Pe malurile Nilului sunt înfipte sulițe care blochează cât ai zice pește mașinăriile pe roți ale adversarilor. Nici pretorienii nu renunță la suplimentarea trupelor. Desigur că încep fiecare acțiune cu o armată dată, însă au posibilitatea pe parcursul misiunilor să recruteze întăriri luând sub control câteva sate. Astfel, nu veți controla doar legiunile -

romane, ci câteodată și o secțiune a unor voluntari gali.

Dacă așezarea se află la marginea unei păduri, puteți construi acolo mașinării de război fără de care nici să nu vă treacă prin cap să porniți la atac împotriva vreunei cetăți. Soldații dumneavoastră nu vor putea străpunge zidurile unei cetăți decât cu scări înalte, turnuri de asediu și catapulte.

Vremurile în care companiile intrau în luptă în careu au trecut de mult. În zilele pretorienilor,

Luptele promet o profunzime tactică enormă, prin efectul pe care îl are terenul, prin formațiunile de luptă și combinațiile de trupe.

ordinea bătăliilor era hotărâtoare. Secțiunile acestora pot asedia o mare parte din așezările existente, de la un petec simplu triunghiular până la binecunoscuta „broască țestoasă”.

Fiecare formațiune are propriile avantaje și dezavantaje. Astfel, infanteriștii se deplasează mai iute în „marșul găștelor”, însă pentru un atac frontal această manevră nu ajută la nimic.

Dacă așezați arcașii pe trei rânduri, aceștia vor controla o bună parte de teritoriu, însă nu au voie să-și modifice poziția.

Călăreții au forță în poziția delta, însă sunt

vulnerabili la atacurile adverse. La faza cu „broască țestoasă”, în care legionarii romani își țin scuturile deasupra capetelor, săgețile și sulițele nu au nici un succes. Această strategie îi încetinește însă pe pedestrași, iar în manevra ofensivă nu are nici un sens.

Puteți selecta tot timpul formațiunile standard, însă pentru manevrele complicate e nevoie de centurioni. Față de soldați, care sunt reasezați înaintea fiecărei intervenții, sunteți urmat de comandanți pe tot parcursul campaniei, iar aceștia dobândesc experiență. Oriunde se află un comandant prin apropiere, soldații luptă mai curajos și nu intră atât de ușor în panică.

Pe lângă centurioni, veți avea de partea voastră și maeștrii constructori, care se ocupă de producerea mașinilor de război.

Mecanismele jocului au fost între timp total depășite, iar din designul misiunilor se vede prea puțin.

Se pare că va fi vorba despre 16 bătălii cu grad tot mai avansat de dificultate, în care veți avea de



SFÂRSIT

În continuarea imaginii de la pag. 21, atacatorii li s-au adăugat câțiva arcași și o a doua catapultă, cei din vale fiind astfel învinși fără probleme.

îndeplinit diferite misiuni. Uneori trebuie să ocupați o cetate, alteori sunteți în defensivă.

Mai apar apoi două armate, care se confruntă pe albia râului, sau trebuie să distrugeți cuiburile barbare de prin păduri.

Cu toate că punctul central în **Praetorians** va fi modul single player, nu vor fi dezamăgiți nici cei care așteaptă ceva de la multiplayer. Până la opt generali vă așteaptă să-i conduceți spre victorie, în rețea sau pe Internet, împotriva galilor, a egiptenilor sau romanilor. Pe lângă tipicele misiuni „DeathMatch” vă vor sta la dispoziție și numere de asediere, în care apărarea trebuie să reziste o perioadă de timp.

„Comunitatea Online va prelua **Praetorians** cu o deosebită plăcere”, speră Javier Arevalo. Și pentru ca atracția jocului să dureze în timp, producătorii se gândesc să publice un editor de misiuni.

La fel ca în cele mai noi titluri de la Westwood, Blizzard sau Ensemble Studios, **Praetorians** folosește grafica 3D pentru realizarea unităților și a peisajului. Cu toate acestea, producătorii de la Pyro se tem să nu distragă jucătorul cu prea multe manevre complicate în ce privește controlul camerei.

Dacă observați mai atent imaginile preluate din joc în aceste pagini, vedeți imediat cum au rezolvat spaniolii problema.

Ca în clasicele RTS-uri, va exista o singură perspectivă; observați tot ceea ce se petrece din perspectiva înclinată de sus. „Dacă trebuie să micșorezi și să mărești prea des harta, ori dacă vrei să o răsucești, îți pierzi rapid orientarea. Așa că ne lipsim de aceste lucruri de la bun început”, spune Javier

Arevalo. În joc nici nu observi perspectiva fixă. Deoarece nici o clădire și nici un munte nu împiedică vizibilitatea, nici nu-ți vine ideea să modifici perspectiva.

Grafica este o adevărată bijuterie, care are ce arăta chiar cu un an înainte de publicare. Peisajul incredibil de detaliat vă invită la un tur de recunoaștere. Câteva piramide își înalță fruntea printre dunele de nisip din Egipt. Calea spre poarta unei cetăți din deșert e presărată de obeliscuri și statui înfipite ca turnurile de veghe de pe malurile Nilului. Și apoi saltul pe câmpiile Galiei, pline de verdeață, care sunt completate de o cascadă înspumată și un fluviu adânc.

Pădurile contrastează cu piscurile munților, înghețate și acoperite în mare parte de zăpadă. Rocile obligatorii și zonele împădurite completează peisajul.

Cu cât te apropii mai mult de orașul etern, Roma, clădirile devin tot mai impresionante, iar cetățile tot mai puternice.

Cine observă înălțimea zidurilor din piatră ale cetăților romane își dă seama cât de dificilă va fi

asedierea acestora. Nu s-a decis încă asupra amplasamentului clădirilor. Sigur este că arcașii și lăncierii trebuie să poată măcar zgâria acele ziduri.

Probabil vor mai exista și alte clădiri în care trupele vor putea fi convertite. Nici unitățile nu se lasă mai prejos.

Pe scurt, **Praetorians** are din punct de vedere tehnic totul, nemaipunând la socoteală efectele intemperiilor și trecerea de la zi la noapte și invers.



PRIMA IMPRESIE

Pentru pasionații de tactică militară, modul de luptă al legiunilor romane a însemnat întotdeauna o culme a perfecțiunii. Cu greu pot uita prima scenă de luptă din *Gladiatorul* și, deși până în prezent am văzut prea puțin din misiuni, mă aștept la tot ce e mai bun de la verii noștri în ale latinității de la Pyro Studios. **Praetorians** promite bătălii epice având o enormă profunzime tactică. Sper să funcționeze și controlul.

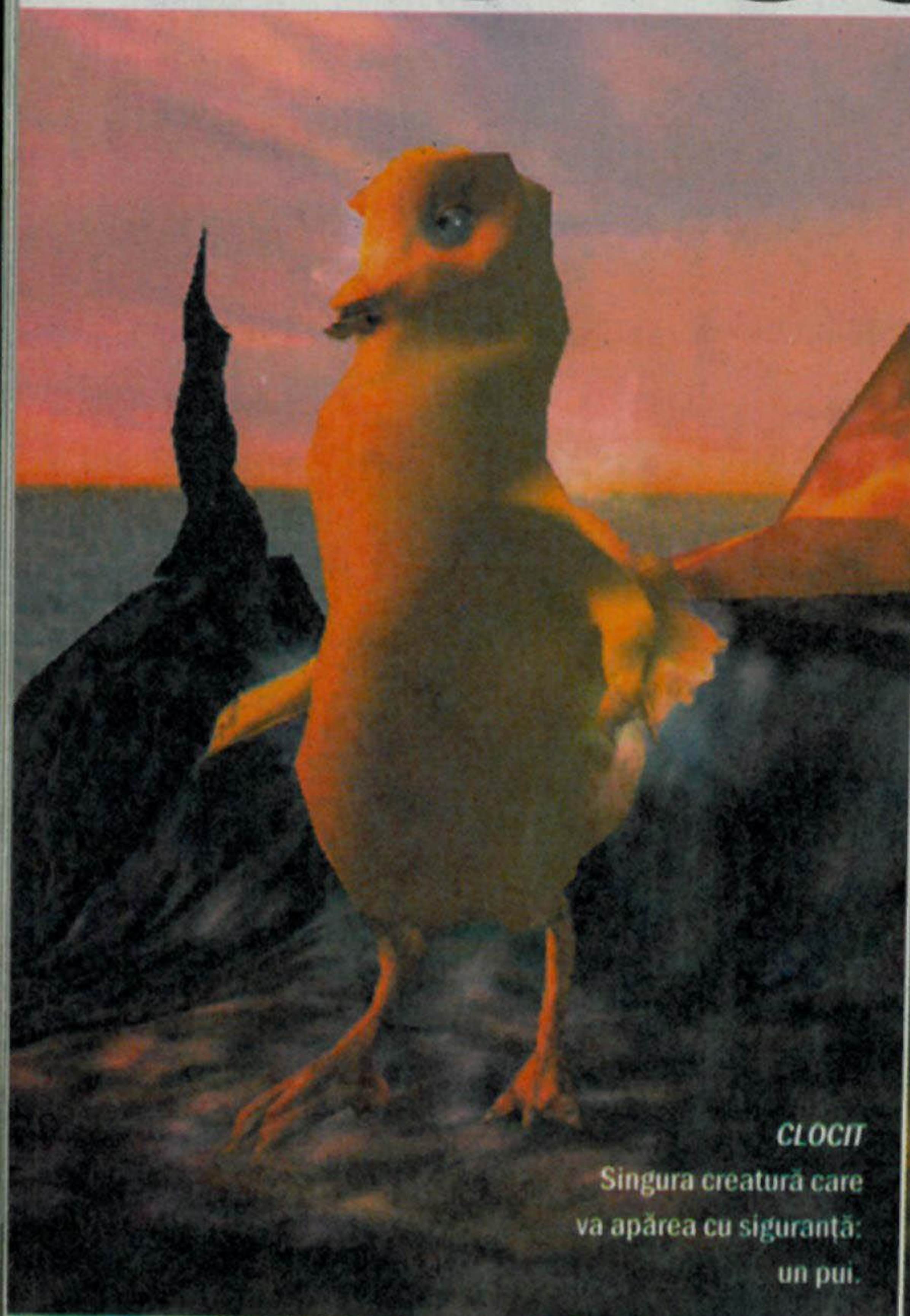
CIPRIAN COROIANU

Producător Pyro Studios
Termende apariție decembrie 2002



Black & White:

Creature Isles



POZĂ DE FAMILIE

Maimuțoiul e dascălul puiului, învățându-l ceea ce știe, bune și rele.



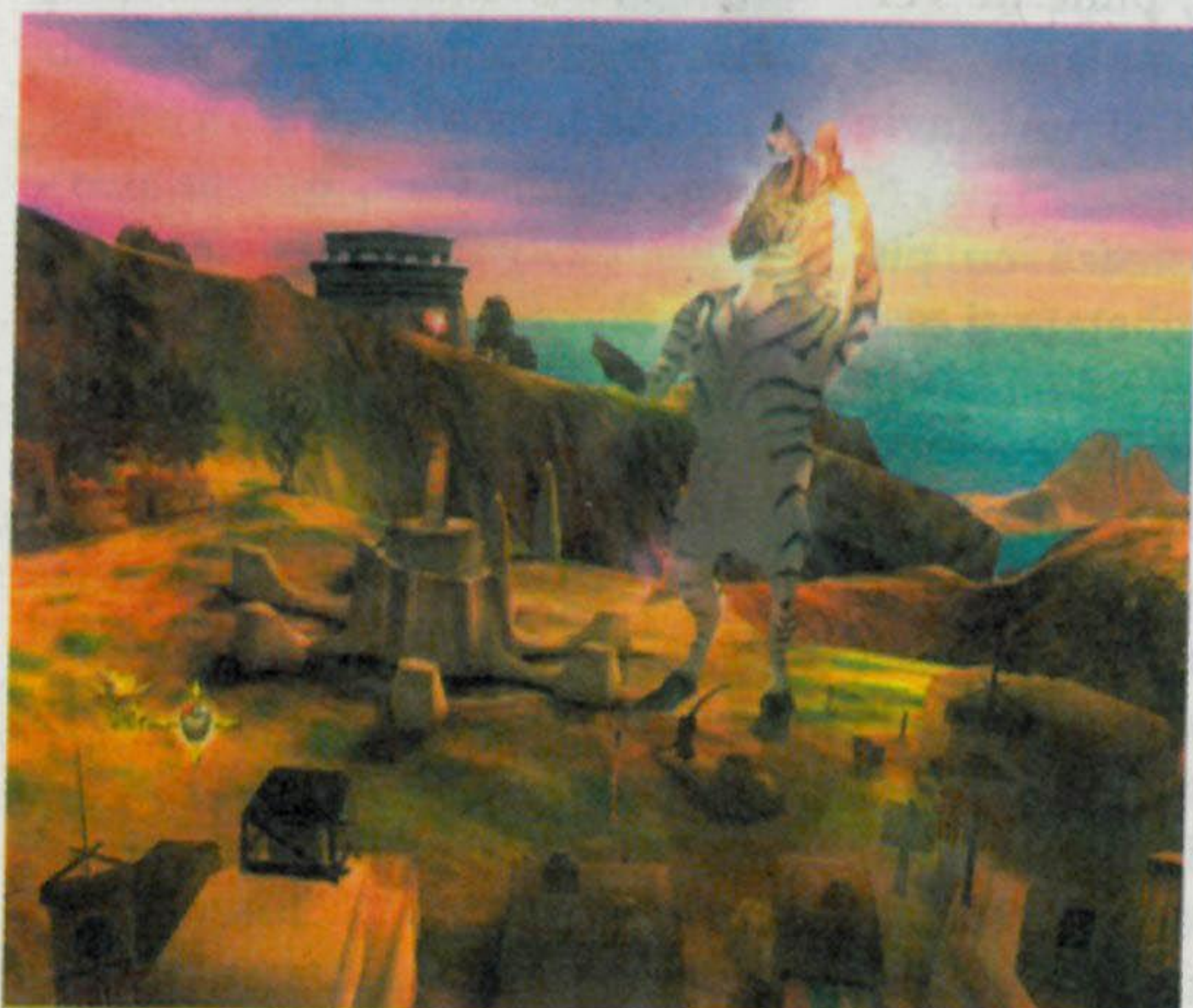
CLOCIT

Singura creatură care va apărea cu siguranță: un pui.

Lui Dumnezeu i-au trebuit șapte zile să facă lumea.

Add-on-ul lui Black&White

vă va solicita mai mult.



ZILE DE EXAMEN

Abia ajunsă pe noua insulă, creatura se confruntă cu cele mai grele teste.

Pe prima insulă a jocului, marinarii amețiți invocau cerul, cerșind lemnele care le lipseau pentru construirea corăbiei. Ca un zeu mărinimos, le-ați pus la dispoziție materialul dorit. Aceiași marinari descoperă în Creature Isles, primul pachet suplimentar pentru Black&White, o insulă locuită de creaturi supra-dezvoltate, care trăiesc într-o comunitate. Doar cei mai buni titani capătă un pașaport de membru.

Vă treziți pe această insulă, având prețioasa creatură pe care v-ați străduit să o învățați și să o antrenați. Aveți impresia că e cea mai deosebită creatură din lume și de fapt învățați - ca în renumita fabulă în care se întrec iepurele și broasca țestoasă - că în viață există întotdeauna cineva care e mai tare. Înainte de a vă introduce creatura în grup, trebuie s-o ajutați să absolve o serie de teste. Lionhead a reușit astfel să creeze cadrul pentru noile misiuni, fără a planta aiurea un nou story. Pachetul aduce un număr considerabil de creaturi noi, capacități, minuni și șarade.

Mai ales îmbunătățirile legate de inteligența titanului sunt cele care vă vor face să savurați povestea în fața ecranului, deoarece „mica” dumneavoastră odraslă devine tată sau mamă, asumându-și responsabilitatea pentru o ființă nevinovată. I-a venit rândul să dea mai departe - bineînțeles în felul propriu, adică răstălmăcit și original - ceea ce v-ați străduit s-o învățați de-a lungul vremii, fără ca dvs. să aveți posibilitatea de influențare directă a nepotului. Aveți posibilitatea să vă admirați metodele de educare pe care dumneavoastră înșivă le-ați aplicat.



PRIMA IMPRESIE

Văcuța mea capătă o creatură proprie. Sunt curios ce năzbâtii va face în educație. Cum era zicala aceea? Dumnezeu nu bate cu băta! Bietul micuț! Am greșit atât de mult!

ANDREI RITOCK-SCHOTSCH

Producător..... Lionhead
Termen octombrie 2001

REPORTAJ SPORTIV

Scenele de joc 3D procesate în timp real vă prezintă succesele de management.

Footballmanager 2002

Pentru Footballmanager, Gerald Köhler reprezintă ce e John Carmack pentru jocurile de acțiune. **După trilogia Anstoss**, neamțul face furori la EA.

Electronic Arts are deja de multă vreme licența pentru Bundesliga. Cu toate acestea, mărețul joc sportiv n-a putut face față cu seria sa de **Footballmanager** neoficialelor **Anstoss 3** și **Kicker 2**. Ce-ar fi să mai ieșim la cumpărături, și-au zis oamenii, așa că au achiziționat duetul Gerald Koehler și Rolf Langeberg.

Cu ajutorul lor, **Footballmanager 2002** ține să dea la o parte concurența, iar speranțele sunt mai mult decât îndreptățite, lucru de care ne-am și convins în redacția PC Games. La prima vedere, simulatorul de campionat EA Sports se prezintă cu mult mai ordonat decât **Anstoss 3**. La fel ca în meniul de start din Windows, aveți acces în toate domeniile jocului.

În zadar căutați însă Toto-Tips sau Comerțul cu acțiuni. „Dorim să renunțăm la toate podoabele inutile”, promite Gerald. În loc de astfel de preocupări, veți avea de lucru cu recrutarea jucătorilor

tineri, veți căuta planuri de antrenament și vă veți îngriji de unsprezecele corespunzător al echipei.

La cele mai multe dintre setări, observați imediat care este efectul pe care acestea îl au asupra derulării jocului, indiferent dacă e vorba de medicul echipei, care diminuează la modul general durata de refacere a accidentărilor, de atacantul de bază, care devine specialist în loviturile cu capul, sau de efectul în apărare al noii poziționări.

Dacă nu doriți să preluați toate domeniile, PC-ul rezolvă treburile dumneavoastră. Nimeni nu va renunța însă la posibilitatea de a interveni în timpul partidelor din funcția de antrenor. Printr-un simplu clic de mouse, ordonați reducerea tempoului sau le urlați atacanților: „Da' sutează o dată!” În **Footballmanager 2002**, antrenorul și Gerald Köhler ar trebui să mai ia aminte la engine-ul grafic din **Bundesliga Stars 2001**. Abia o dată cu urmașul său veți putea profita din plin de scene FIFA în 3D. „Dacă merge totul strună, anul viitor avem în mâini tehnica FIFA”, speră fanul VfB Stuttgart. Alternativ, vă mai stă la dispoziție și un mod text, care e lucrul cel mai important pentru mulți fani.

Chestiunea de bază în **Footballmanager 2002** va fi modul de carieră, prin care de exemplu vă purtați echipa din campionatul județean până la titlul de campioană. Astfel, în timp cresc nu numai experiența și valoarea jucătorilor, ci și propriul dumneavoastră caracter în joc. Cu cât încheiați mai multe misiuni

(trecerea de la consolidarea unei echipe tinere până la punctajul special de echipă consacrată, cu cel mai mare punctaj fair play), cu atât mai mult învățați și cu atât mai mult vă crește renumele. Faptul e important, mai ales dacă tindeți să ajungeți la o echipă de top sau mai târziu în străinătate.

Managerii cu cel mai mare succes își încheie cariera în însorita Spanie (cele două ligi de top sunt și ele simulate), având în proprietate un iaht în port, o casă de vacanță în Toscana și un Rolls-Royce în garaj.



PRIMA IMPRESIE

Păcat că engine-ul FIFA își intră în drepturi abia anul viitor. Însă chiar și cu grafica **Bundesliga Stars** scenele de joc sunt mai bune decât la concurenți. De la Manager-Part mă aștept la o calitate cel puțin egală cu cea din **Anstoss 3**.

RÜDIGER STEIDLE

Producător EA Sports
Termen octombrie 2001



Cultures 2



LINIȘTEA DINAINTEA FURTUNII
Aveți răgaz pentru cucerire. Dacă nu forțați pătrunderea pe teritoriul advers, rămâneți în liniște timp îndelungat.

Cea de-a doua lovitură împotriva
lui **Settlers** e planificată de către
vikingi în liniște.

Pentru **Cultures 2** au fost șterse
vechile erori, iar dumneavoastră
pătrundeți pe tărâmurii noi.



LA DIETĂ

Când vikingii sunt
infomețați, nu le scade
randamentul,
căci speră o îmbunătățire a situației.

Frustrare în chiar prima parte: pe motiv că nu are ce mânca, vânătorul comentează. Nu-i trece prin cap să-și găsească singur ceva cu ce să-și liniștească stomacul care-i chiorăie de foame. Ba mai mult, se pune să facă greva foamei și deja toată populația are o problemă. Principalele slăbiciuni ale jocului erau numărul mare de ratați psihici în rândurile vikingilor și gradul de dificultate care creștea prea repede. Ambele probleme au dispărut din **Cultures 2**. Bărbații nordici sunt acum destul de isteți să-și găsească ceva de infulecat, iar nivelul de dificultate crește ușor. Strategia se aprofundează numai când toate legăturile dintre agricultură, producție și circulația mărfurilor au fost înțelese de toată lumea. Urmând o viziune, vă deplasați de astă dată în Europa, pentru a afla aliați în rândurile francilor, bizantinilor și sarazinilor. Clădiți noi colonii, oamenii învață tot soiul de meserii și profesii, de la hamal până la morar, femeile

se ocupă de gospodărie și nu în cele din urmă creați luptători. Construcția atelierelor de producție a devenit mai complexă; dacă pe vremuri era destul să ai experiență cu unelte, acum trebuie să renovezi o fierărie pentru a-i îmbunătăți calitățile și sunt necesare materiale, de exemplu țigle, pe care mai întâi trebuie să le ardeți în cuptor. Astfel, și catalogul mărfurilor devine mai variat, dându-vă posibilitatea să produceți de la vârfuri de metal până la lănci. Și misiunile au devenit mai ample: câteodată nu cucerii deloc, ci vă ocupați de un grup de aventurieri, ca-ntr-un RPG.



PRIMA IMPRESIE

Pentru mine, cea mai interesantă inovație o reprezintă faptul că fiecare misiune are pe parcurs ceva din construcția strategică și conduce în direcția unui adventure. Restul e muncă temeinică de îmbunătățire.

ANDREI RITOK-SCHOTSCH

Producător Funatics
Termen martie 2002

**225.000
LEI***

JOCURI FULL LA PRETURI COOL!

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

*pret recomandat

Tom Clancy's **RAINBOW SIX**

ACTIUNE exploziva!

STRATEGIE adevarata!

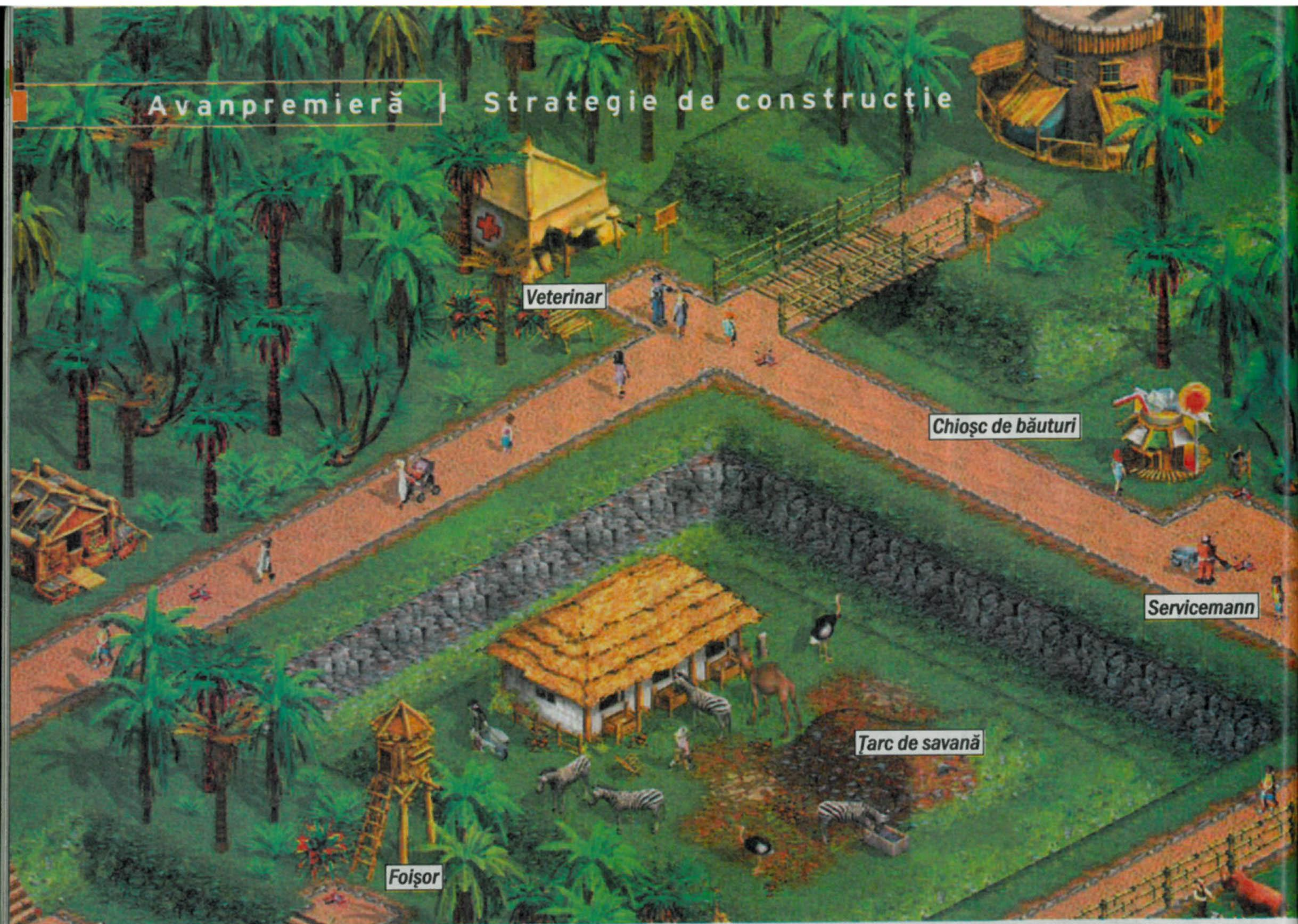
un **3D SHOOTER** exceptional!

...si totul

la un pret **DE NECREZUT!!!**

**IL POTI GASI LA CHIOSCUL
DE LA CARE ITI CUMPERI
REVISTA PREFERATA DE JOCURI
SAU LA MAGAZINELE SPECIALIZATE
DIN ORASUL TAU!**

UBISOFT SRL
Ed. Primaverii, nr.51
sector 1, Bucuresti
Tel: 231.67.69
Fax: 231.67.66
e-mail: sales@ubisoft.ro



Wildlife Park

Alăturându-se lui Zoo Tycoon al celor de la Microsoft, în favoarea **strategiilor de construcții** apare Wildlife Park

Maimuțele zburdă ca mușcate de tarantule, pinguinii se leagănă ordonat în rând pentru a se deplasa către locul de hrană, iar lei pozează pur și simplu la soare. Multe se mai petrec în grădina zoologică și așa trebuie să fie, fiindcă nu veți reuși să atrageți destui vizitatori decât dacă le puneți la dispoziție cât mai multe elemente

de interes. Și calea ce trebuie străbătută până la constituirea unei grădini zoologice e foarte lungă, deoarece la început aveți doar o căsuță și un petec de pământ. În rolul de manager, aveți posibilitatea să amenajați Țarcuri pentru mai mult de 50 de specii de animale, oferind astfel fiecăruia câte un cămin. Fiecare spațiu are, pe lângă peisajul specific,



Strategie de construcție I. Avianpremieră



și câte o construcție de locuit, decorată astfel încât să meargă la sufletul animalului. Astfel, pinguinii se bucură de un iglu, bizonii au unde să se strecoare la nevoie, iar ursuleții panda se bucură de un pavilion asiatic. Terenul poate fi înălțat și coborât, pentru a mări gradul de siguranță între animalele de pradă și celelalte specii și nu în ultimul rând pentru a conferi o arhitectură mai interesantă întregului parc. E nevoie ca și căile de acces să fie amplasate într-un mod cât mai inspirat. Spațiile lungi ce trebuie parcurse între țarcuri și grajduri îi enervează pe vizitatori.

Ca în simulația parcului pentru timp liber, **Rollercoaster Tycoon**, vă ocupați în mod suplimentar de satisfacția oaspeților. Chioșcuri cu înghețată, standuri fast-food și bănci sunt obligatorii pentru câte o pauză, iar toaleta ecologică ține și ea de dotarea de bază. Personalul se îngrijește de curățenie, hrănește și îngrijește animalele. Acestea reacționează prompt la vizitatori și îngrijitori, ca

și la toate modificările din spațiul în care locuiesc. Din aceste motive, producătorii au creat nenumărate animații tipice, care să dea viață întâmplărilor de pe monitor.

Zgomotele și muzica corespunzătoare întrețin o atmosferă specifică. Așa se face că uneori se mai uită faptul că în culisele lui **Wildlife Park** aspectele economice joacă un rol important. Totul se poate urmări într-o perspectivă simplă: încasările, cheltuielile și creditele. Campania mai conține și misiuni individuale cu sarcini tipice ale genului, cum ar fi gestionarea unui anumit buget sau atragerea unui anumit număr de vizitatori în parc. În jocul fără sfârșit,

vă amenajați în toată liniștea parcul și admirați realmente evoluția acestuia, pentru că și grafica - de ce să n-o spunem - e mai bună decât la **Zoo Tycoon**.



PRIMA IMPRESIE

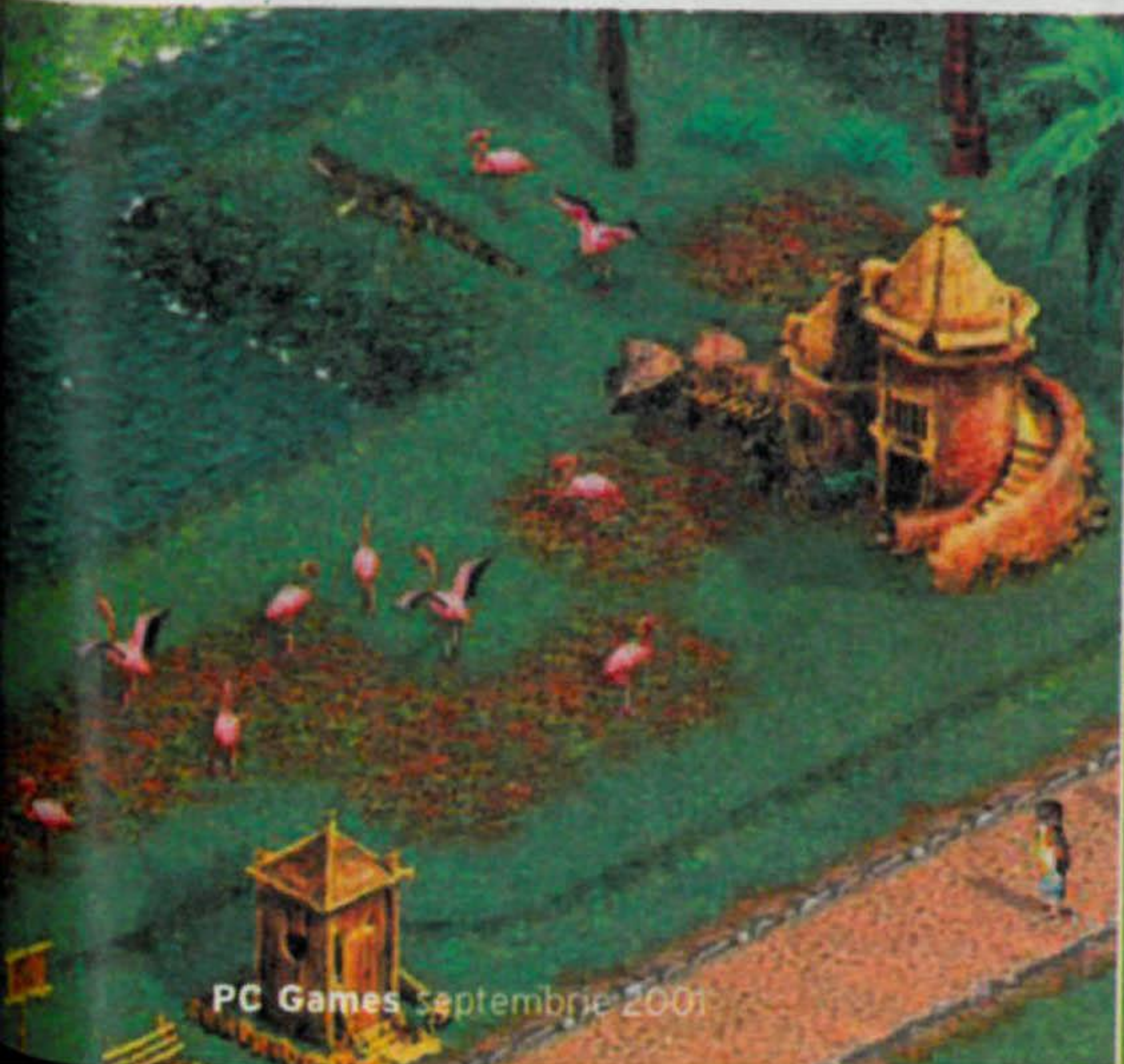
Sunt un vizitator frecvent al grădini-
nilor zoologice și de aceea mă bucur
de **Wildlife Park**. În loc să stai cu
nasul în hârtoage și să studiezi cifre,
ai șansa de a vedea dezvoltarea par-
cului amenajat și viața care se
desfășoară aici.

ERDEI JÁCINT

Producător Novatrix
Termen de apariție februarie 2002

VARIAT

Fiecare specie
de animale își are
adăpostul propriu,
iar de pe urma
magazinelor
de suveniruri
puteți profita
suplimentar.





Etherlords

**Lupte turnbased
într-o ambianță**

3D elegantă:

prin Etherlords seria
Heroes of Might & Magic
are parte
de concurență serioasă.

Cel ce a trecut toate testele valorice ale genului „Throne of ...” e boss mare în Etherlords. Și acesta se referă la patru fracțiuni diferite, aflate în relații de ostilitate.

Preluați una dintre echipe și vă aflați într-un duel permanent cu monștrii sălbatici. Confruntările au loc foarte des și se desfășoară în sistem de runde (fiecare rundă are o parte ofensivă și una defensivă).

Spre deosebire de titluri precum Heroes of Might & Magic, nu purtați în bagaj unități care pot fi recrutate. Numai vrăjile sunt cele care rămân relevante în timpul luptelor.

Magia vă oferă posibilitatea de a-i face pe eroi mai eficienți pe câmpul de luptă sau chiar de a slăbi adversarul. Aveți la dispoziție peste 300 de ritualuri hocus-pocus. Fiecare erou, în funcție de rasă, posedă

un anumit vocabular magic, care funcționează în timpul luptei în mod aleatoriu. Astfel, vi se poate întâmpla să aveți preț de mai multe runde doar cuvinte magice mai slabe, pe când adversarul să vă copleșească cu unități puternice și invers; hazardul va decide cu privire la victorie sau înfrângere.

Pentru a învinge, conducătorul trupelor adverse trebuie „deconectat”. Acesta posedă un anumit număr de puncte de viață, iar unitățile o valoare definită de atac. Echilibrul e simplu: un

**DUȘMAN**

Acest orc poate aparține oricărui imperiu al fanteziei.

**BOTANIC**

Lupta împotriva lui Riesenfungus nu va fi ușoară pentru eroii fără experiență.

monstru atacă și are două puncte ofensive de succes, iar victima pierde două puncte de viață. Dacă această valoare ajunge la zero, unitatea respectivă își ia adio de la îmbulzeala de pe câmpul de bătaie. În orice caz, sistemul bine gândit prevede o sumedenie de posibilități. Iar cine nu are nervi să suporte bătăliile de rutină își lasă controlul trupei în seama PC-ului.

În loc de renumitele ordine, eroii primesc puncte de experiență în urma unui succes și cresc astfel de la un nivel la altul. Drept rezultat, pe lângă mai multă energie de viață și o distanță mai mare de vizibilitate, mai căpătați și o paletă largă de capacități speciale: astfel, figurile se regenerează chiar în timpul luptei, pot străbate distanțe mai lungi sau

primesc imediat mai multe puncte de experiență.

Poate că la prima vedere nu pare chiar spectaculos, însă poate influența decursul jocului în mod decisiv. Iar când nu sunteți tocmai preocupat de arșița bătăliei mai cercetați și harta. Aici acumulați resurse și asediați clădiri pe care le luați în posesie pentru a produce pentru dumneavoastră.

Cu materia primă achiziționați noi formule magice, care trebuie reîncărcate după mai multe utilizări. Obligațiile noilor eroi, dezvoltarea magiei atotputernice sau îmbunătățirea și dotarea cetăților, depind toate de materialele avute la dispoziție.

Cu seturi grafice variate, unități pline de fantezie, clădiri și o mare bogăție a detaliului, *Etherlords* oferă ochilor foarte mult. Mai ales scenele de luptă, animațiile care aparțin acestora și efectele formulelor magice merită cele mai bune note, ca de altfel întregul engine grafic 3D.

În perspectiva de vizualizare a hărții vă este permisă rotirea și funcția zoom, iar la înclinarea imaginii producătorii au renunțat în mod deliberat; întrucât perspectiva a fost aleasă într-un mod inspirat, acest lucru nici nu este necesar.

Tipic acestui gen, aveți de dus la bun sfârșit misiunile individuale sau încercați să luați parte la două campanii care au la bază câte un story.

Atâta vreme cât echilibrul reușește, iar designerii vor reuși să înlăture câteva mici lipsuri, *Etherlords*, care va apărea în același timp cu *Heroes of Might & Magic 4*, va lua parte la bătălia pentru tronul genului.

**PRIMA IMPRESIE**

Luptele tactice sunt bine puse în scenă, sunt palpante și atractive. *Etherlords* îmi place și din punct de vedere tehnologic. Așa-zisul factor aleatoriu din lupte nu va fi însă neapărat pe gustul tuturor. ANDREI RITOCK-SCHOTSCH

Producător Nival

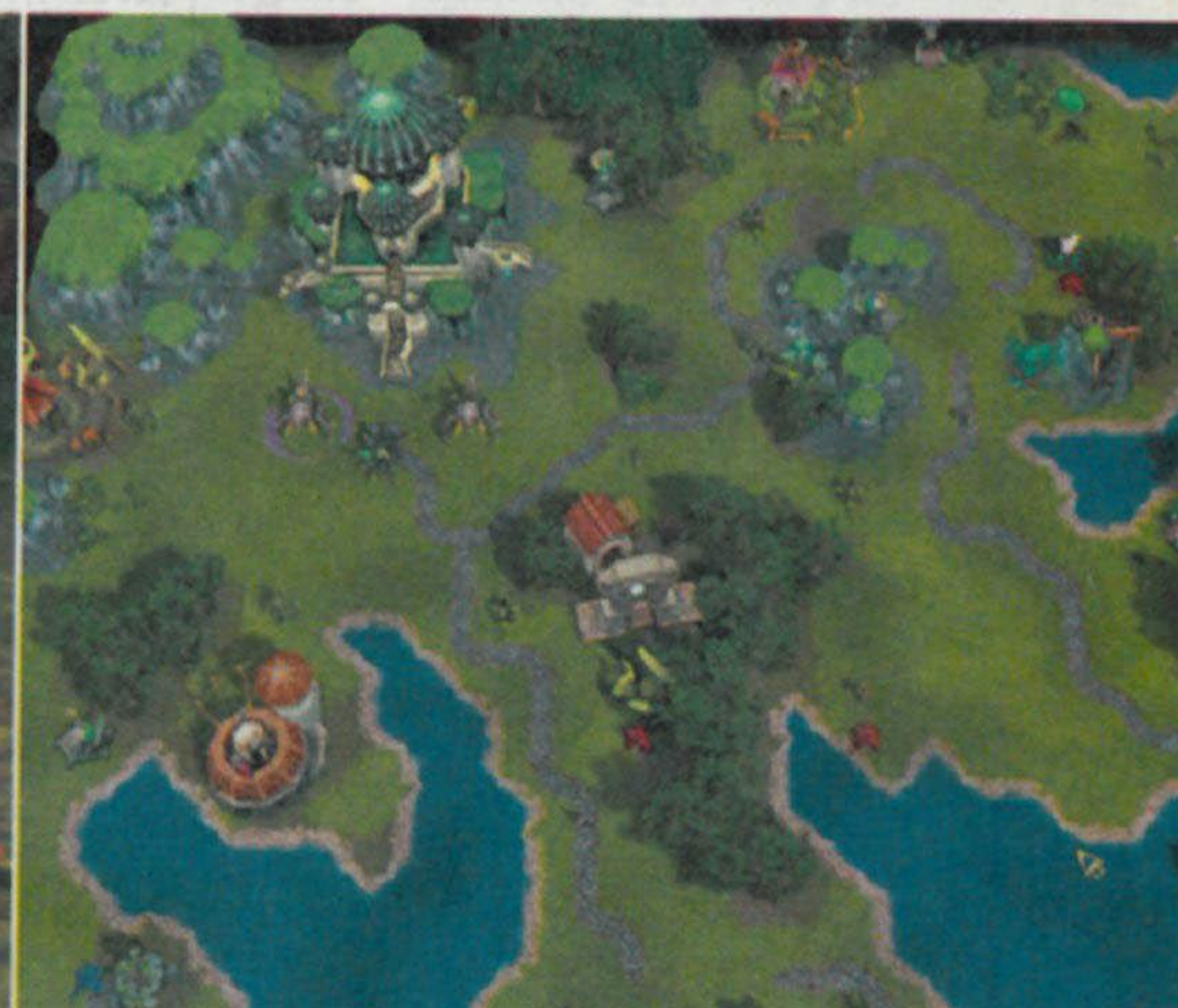
Termen de apariție decembrie 2001



CARAGHIOS Acest erou călărește un scorpion uriaș din tablă, de un gust dubios.



SCÂNTEI Cele peste 300 de cuvinte magice sunt grafic reprezentate corespunzător.

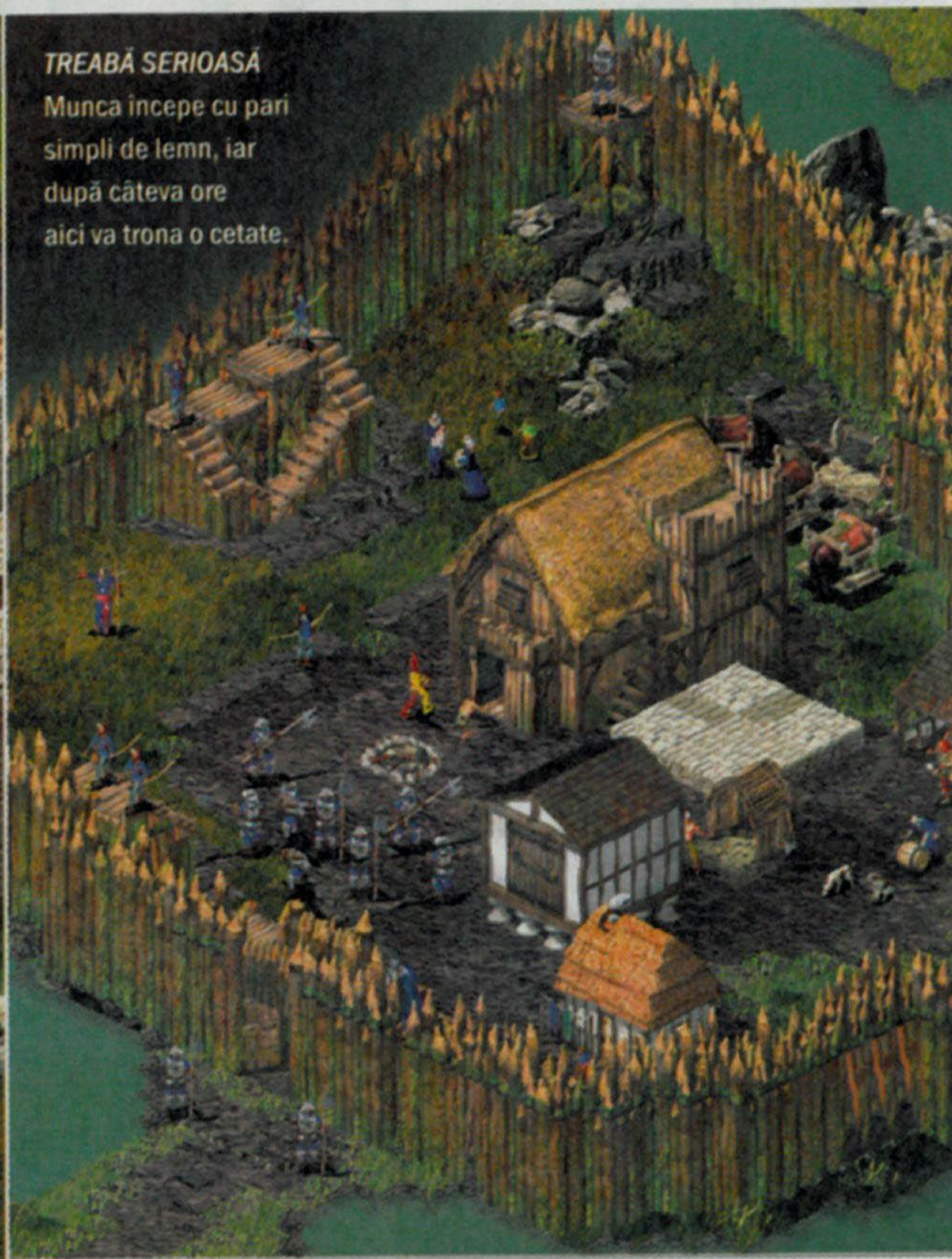


TĂRĂM VERDE Între episoadele tensionate de luptă, mai apucați să cercetați harta și să extrageți materii prime.

Stronghold



**HAIDEȚI BĂIEȚI,
ATACAȚI!**
În Stronghold veți
avea suficient timp
pentru a vă pregăti.



TREABĂ SERIOASĂ
Munca începe cu pari
simpli de lemn, iar
după câteva ore
aici va trona o cetate.

Să lupți e bine, **să construiești cetăți și să dezvolți economia e ideal.** Stronghold reduce riscul de infarct în genul RTS.



În jocul de strategie al lui Firefly Studios cavalerii vor scoate săbiile, gardienii vor turna ulei încins asupra atacatorilor care asediază zidurile cetății, iar săgețile incandescente

vor aprinde bălțile de păcură. Dar până să ajungeți aici va trece mult timp. Înainte trebuie să construiți o cetate de vis și să o fortificați.

Începeți cu căutarea unui loc cu avantaje tactice: platforma de construcție trebuie să se situeze în vârful stâncilor, să ofere totuși o suprafață suficient de mare și să fie înconjurată de mlaștini. După aceea trimiteți tăietorii de lemne să aducă materie primă.

Bineînțeles, un al doilea Camelot nu se naște așa, peste noapte. Întâi construiți câteva ateliere în colibe - aici de exemplu se pregătesc stâncile pentru a putea fi utilizate la construcții.

Apoi urmează pașii de care se bucură cel mai mult copiii: se trasează șanțuri și se ridică zidurile, se plasează turnurile și piața.

Ceea ce ne impresionează plăcut pe durata acestei faze de construcție este faptul că nici un adversar tâmpit nu ne deranjează

cu asedii cu catapulte.

Nu există Tankrush.

Copleșitoare sunt detaliile din viața de zi cu zi: urmăriți cum un bou e dus la măcelar și i se tăbăcește apoi pielea.

Copiii dansează în jurul unui trunchi de copac și vă puteți bucura de acest semn al creșterii simpatiei în rândul populației. După ce ați plasat și aparatele de tortură, veți constata cu surprindere că supușii voștri lucrează cu mai mult sârg.

PUNCT DE PLECARE

Pe hărți mari căutați un punct de construcție bine protejat.



PRIMA IMPRESIE

Urăsc graba așa că mă voi delecta din plin colonizând cetatea. Când vor începe asediile îmi voi fi savurat deja cafeaua și voi fi gata de luptă. Un mixaj frumos de Age of Empires și construcție citadină.

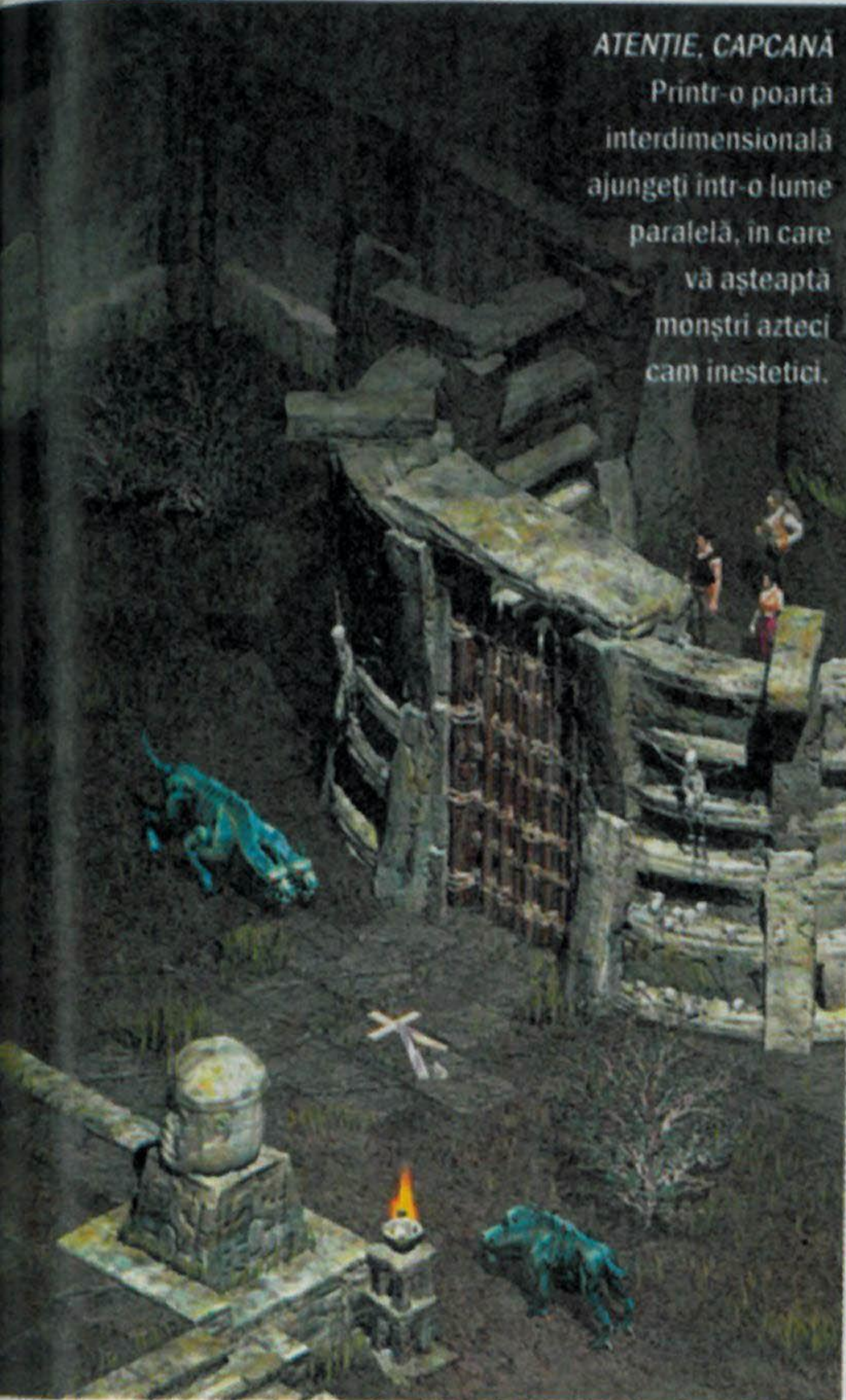
CIPRIAN COROIANU

Producător Firefly Studios
Termen octombrie 2001

Artefact

ATENȚIE, CAPCANĂ

Printr-o poartă interdimensională ajungeți într-o lume paralelă, în care vă așteaptă monștri azteci cam inestetici.



VILA DROGURILOR

Engine-ul grafic este o versiune îmbunătățită a celui de la Patrizier 2. Asta înseamnă grafică izometrică renderizată cu efecte 3D, cum sunt ceața sau exploziile.

Principiul de joc al lui Commandos face o incursiune prin Mexic. Luptați cu zombi, tenebroși lorzi ai drogurilor și personaje cu nume greu de rostit ca Nezahualcoatl!



PERSPECTIVĂ CLARĂ

Dacă intrați într-o clădire, efectele de transparentă permit vederea interiorului acesteia.

Ascaron a surprins vizitatorii de la E3 cu un anunț ciudat: echipa germană de programatori, specializată de fapt pe jocuri de sport și simulatoare economice, lucrează prin **Artefact** la un joc care vrea să combine tactica în timp real a la **Desperados** cu elemente de aventură.

Veți trăi peripețiile profesorului de arheologie Steve McKinley, a cărui fiică a dispărut brusc în cursul săpăturilor întreprinse la un templu mexican. McKinley cheamă în ajutor o colegă de genul Larei Croft numită Aiko, care ajunge la fața locului împreună cu pilotul Hawk și constată că McKinley a fost răpit de un cartel de droguri.

Pe parcursul povestirii conduceți trioul printr-o serie de nivele izometrice frumos desenate, de la jungla Americii Centrale până într-o magică lume paralelă a aztecilor.

Pe parcurs vă vor da de furcă oamenii cartelului precum și zombi putreziți și monștri care ar

putea veni chiar dintr-un roman Cthulhu.

Potrivit promisiunilor Ascaron, veți putea decide liberi cum să absolviți misiunile. Astfel puteți elimina gardienii atât prin focuri bine direcționate precum și prin ocolirea sau păcălirea acestora.

La questuri va decide teamwork-ul: de exemplu, Aiko ține deschisă o trapă prin care Hawk curăță calea pentru profesor cu pistolul, pentru ca acesta din urmă să poată colecta artefactele de sub trapă.



PRIMA IMPRESIE

Dacă Ascaron ne va da mai multă libertate în joc decât concurentul din Vestul Sălbatic, atunci Artefact va fi un adevărat deliciu. Ar fi bine să putem spune la fel și despre grafică, domeniu în care Desperados este până acum mai bun. CIPRIAN COROIANU

Producător..... Ascaron
Termen noiembrie 2001



Résistance

Résistance - sună a reclamă la spray de păr.

Singurul care se va lipi în acest joc de PC

veți fi probabil dvs.: **acest RTT 3D**

înseamnă Commandos, Republic

și Deus Ex într-un singur joc.

Pupilele gardianului urmăresc plictisite conul de lumină al reflectorului, care iluminează împrejurimile fabricii. Vântul tomnatic rostogolește pungile de hârtie pe asfalt. Omul nostru savurează aerul proaspăt de la postul său. Își ridică puțin gulerul pentru a se feri de colții vântului. Domnește liniștea. Dar atmosfera aproape idilică e brusc tulburată: zbang, zbang, zbang. Trei gloanțe străpung podeaua de lemn a postului de pază, corpul gardianului se prăbușește sub rănile mortale, paltonul său



LORDUL CASCHETĂ
Localitățile franceze ocupate gem de trupe germane.



IMAGINE ÎNȘELĂTOARE
Fabrica nu e nici pe departe atât de părăsită pe cum pare.

LIBERTÉ TOUJOURS

Banca din parc
selectată poate fi
împinsă dacă doriți.

se îmbibă cu sânge. Din umbrele construcției apar trei figuri deghizate, care se furișează spre zidurile groase de piatră, în spațiile cărora așteaptă să găsească lucruri de care nu ar trebui să știe decât câțiva mahări ai mașinii de război naziste: aici se lucrează la o super-armă, care ar putea decide soarta celui De-al Doilea Război Mondial.

Trioul face parte din Rezistență. Cine a tras chiulul de la orele de istorie să deschidă dicționarul la cuvântul „Rezistență” unde se explică ce a simbolizat mișcarea de rezistență franceză împotriva ocupației germane.

Fiind configurată de fiecare dată altfel, echipa dvs. îndeplinește misiuni variate: femeile și bărbații curajoși - fiecare cu aptitudini individuale - spionează, sabotează, se furișează, întrerup sosirea întăririlor, ajută la evadări, plasează mine, trag cu urechea, se deghizează, falsifică pașapoarte, atrag gărzile în capcane, fug din fața vânătorilor de munte și scufundă submarine - toate acestea realizate de cele mai multe ori sub vâlul protector al nopții.

Ca luptător în Rezistență bineînțeles nu cumpărați arme, muni-

ție și utilaje din primul magazin: dacă nu vă mai pot ajuta relațiile, nu vă mai rămâne decât improvisarea și elementul surpriză - peste tot vă așteaptă Gestapo-ul și soldații Wehrmacht-ului.

În principiu totul se joacă în stil **Commandos**, cu diferența că aveți opțiunea de zoom, puteți roti și

Libertate, Egalitate, Fraternitate? Da' de unde: ca luptător în Rezistența franceză **nu puteți avea încredere în nimeni și nimic.**

înclina complet liber perspectiva. Scopul: înainte de a dirija un personaj după un colț, aveți posibilitatea de a vă uita după colț să vedeți ce vă așteaptă.

Multe elemente nu sunt clarificate încă: se vor putea testa abia în lunile ce urmează: Se poate trece cu camera prin pereți pentru a vedea interiorul clădirilor? Care sunt perspectivele permise în îngustele catacombe?

Dacă nu ținem cont de proiectele mai mici atunci **Résistance** este până acum cel mai mare proiect al tinerei echipe de producători Powderworks din Hamburg. Zece programatori și graficieni realizează momentan primele peisaje, modelează expresiile faciale ale personajelor sau lucrează la efecte speciale ca exploziile. Pe lângă acestea, scanează fotografii din ziare și cărți de istorie, pentru a realiza fațade de clădiri, uniforme și arme cât mai apropiate de cele care au existat la momentul respectiv. Echipa și-a propus mult: în total vor exista 30 până la 40 misiuni,

de care vă veți ocupa câte două până la trei ore. Scenele acțiunii sunt răsfirate prin întreaga Europă: veți întâlni sate, baraje, gări, catacombe, un oraș breton cu hangar pentru submarine și far, precum și o zonă de graniță înzăpezită dintre Franța și Elveția. Se plănuiește chiar și o misiune în timpul unei călătorii cu trenul. Spre sfârșitul povestirii, firul acțiunii se bifurcă pentru puțin timp: veți putea alege dacă doriți să continuați cu trupa dvs. sau să treceți pentru scurt timp în rolul a doi agenți britanici, care ajung la Paris cu vaporul (cunosătorii observă paralelele cu interiorul Titanicului). Finala are loc în Paris - inclusiv cu replica pieței Montmartre și o misiune în Turnul Eiffel.



PRIMA IMPRESIE

Țin pumnii celor de la Powderworks ca să reușească să pună în aplicare tot ceea ce au planificat pe hârtie și în mintea lor. În orice caz, nu va depinde de engine-ul 3D excelent, iar alura Indy-Jones se poate simți încă de pe acum. Vom urmări în continuare intens procesul de realizare!

ANDREI RITOK-SCHOTSCH

Producător..... Powderworks
Termen octombrie 2002

ACT DE SABOTAJ

Fabrica pe din afară:
faceți în așa fel încât
trenul să nu mai
părăsească orașul.



RĂUFĂCĂTOR

Secvențele
intermediare
sunt puse în scenă
cu ajutorul
engine-ului 3D.

THRUSTMASTER®

Play with reality!

STEERING WHEELS

360modena
PRO Racing wheel



JOYSTICKS

TOPGUN
AFTERBURNER
JOYSTICK



GAMEPADS

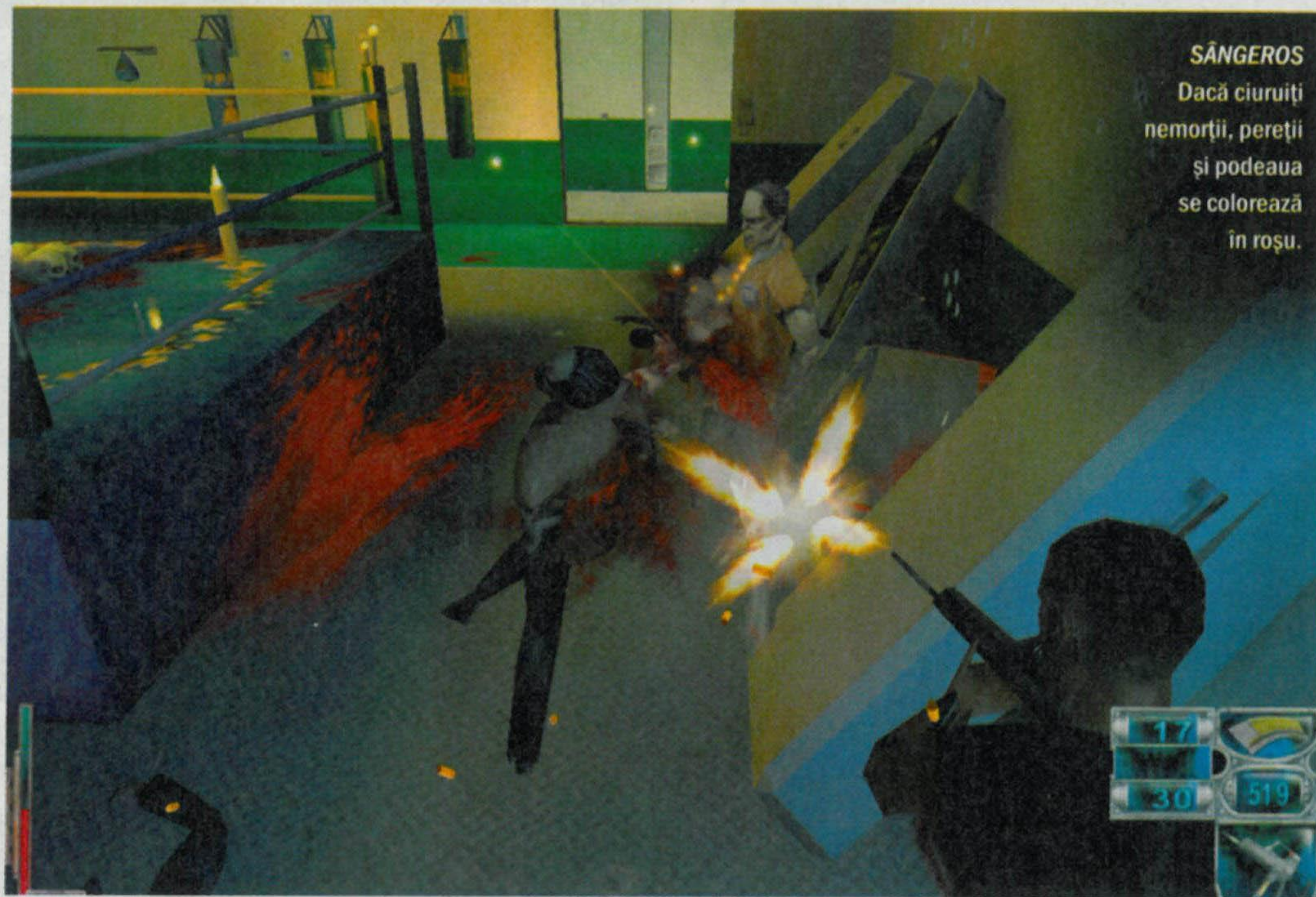
FireStorm
DUAL POWER
GAMEPAD



www.thrustmaster.com

UNIC REPRESENTANT: **UBI SOFT SRL**
Bd. Primaverii nr. 51, sector 1, Bucuresti
Tel: 01/231.67.69 Fax: 01/231.67.66
e-mail: sales@ubisoft.ro

From Dusk Till Dawn



SÂNGEROS

Dacă ciuruiți nemorții, pereții și podeaua se colorează în roșu.

Zombi pot fi destul de enervanți. Despre așa ceva eroii oțeliți de action ar putea povesti multe.

Seth Gecko nici nu a reușit bine să gonească nemorții din barul Titty Twister în filmul From Dusk Till Dawn, și aceștia îi rezervă noi fiori în adaptarea pentru PC într-o închisoare de securitate maximă. Nici aici lucrurile nu sunt mai puțin sângeroase decât în ecranizarea lui Quentin Tarantino: vă apărați cu

pistoale, mitraliere, shotgun-uri și chiar muniție explozivă.

O simplă lovitură în țeasta îi imobilizează pe nemorți, membrele desprinse se regenerează însă foarte repede.

Dacă inamicul e aparent mort puteți dobândi certitudinea că va rămâne astfel cu ajutorul pumnalului special al lui Seth. Țintiți cu mose-ul, direcția proiectilelor fiind indicată de un laserpointer roșu.

La toate acestea vă priviți

alterego-ul din perspectiva 3rd person. În lupte s-ar putea să aveți probleme cu controlul situației: personajul dispare câteodată în pereți iar țintirea devine o chestiune de noroc.

From Dusk Till Dawn vrea să apară în august și se adresează în primul rând fanilor filmului. Ceilalți vor fi mai mulțumiți cu Max Payne.

Producător Gamesquad
Termen a apărut



Zax

Zax este unul dintre puținele jocuri de acțiune pentru care nu aveți nevoie de placă 3D: controlați un personaj din perspectivă bird eye prin peisaje desenate de mână (zone glaciare, junglă etc.) și vă apărați cu arme laser de extraterestri. Ocazional dați de puzzle-uri, platforme sau manete.

Reflexive | a apărut



Farscape

Red Lemon se concentrează în continuare asupra adaptărilor TV și cinema. Ceea ce întâi a fost un eșec cu Braveheart, vrea să devină un succes prin Farscape: îl conduceți pe John Crichton și prietenii săi extraterestri prin teritoriile inamice tridimensionale și combinați aptitudinile acestora.

Red Lemon Studios | iulie 2002



X-COM Enforcer

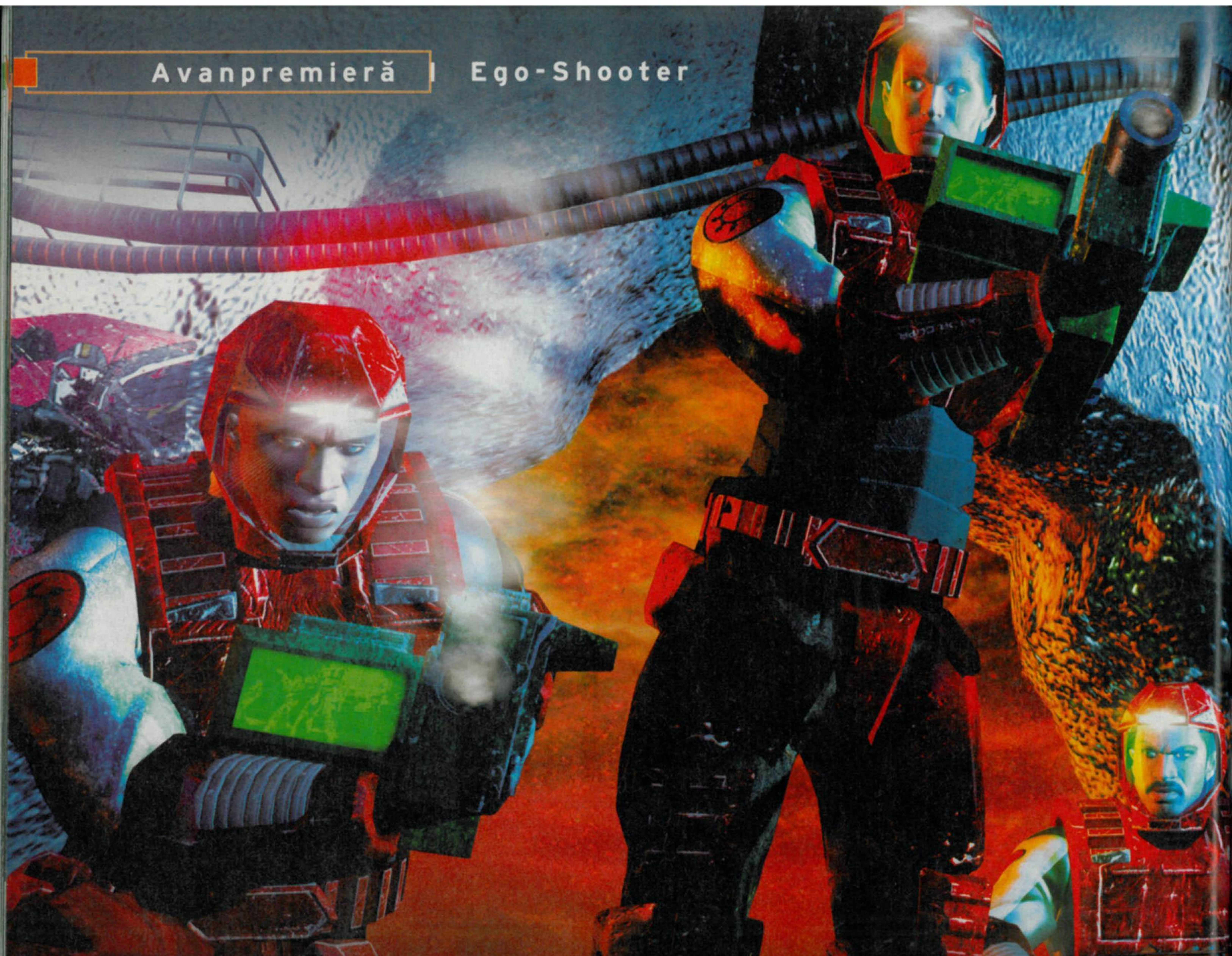
X-COM Enforcer nu are nimic în comun cu TBS-ul clasic: cantități coplesitoare de adversari vor fi ciuruite la grămadă din perspectiva 3rd person. Armele și armurile se pot perfecționa de-a lungul celor 30 de misiuni. În test veți afla dacă e îndeajuns de distractiv.

Infogrames | a apărut

COUNTDOWN

Jocuri de a căror apariție se bucură cel mai mult cititorii PC Games:

- 1 **Max Payne**
Action | a apărut
- 2 **Unreal 2**
Ego-Shooter | martie 2002
- 3 **Halo**
Tactic-Shooter | februarie 2002
- 4 **Duke Nukem Forever**
Ego-Shooter | „When it's done”
- 5 **Doom 3**
Ego-Shooter | februarie 2002
- 6 **Aquanox**
Underwater-Action | noiembrie 2001
- 7 **Grand Theft Auto 3**
Action | mai 2002
- 8 **C&C: Renegade**
Action-Adventure | a apărut
- 9 **Return to Castle Wolfenstein**
Ego-Shooter | noiembrie 2001
- 10 **Jedi Outcast**
Ego-Shooter | mai 2002



Red Faction

În Red Faction, culoarea dominantă e roșul. Și asta nu pentru că adversarii ar împrășca lichidul vital, ci pur și simplu pentru că shooterul se derulează pe planeta roșie, Marte.

Corpul celest va avea câteva cratere în plus după vizita pe care i-o faceți. Rachețele, grenadele și explozibilul nu numai că-i pun pe fugă pe băieții răi, dar mai și lasă goluri în peisaj, datorită engine-ului geo-mode, dezvoltat pentru action-ul 3D Red Faction de programatorii de la Volition (Descent, Summoner). Acesta nu oferă doar explozii spectaculoase, ci este și introdus într-un mod inspirat în joc, lucru de care ne-am putut convinge într-o versiune precedentă. Nu reușiți să treceți de o ușă? Amplasați explozibilul și croiți-vă calea! Vă atacă un tanc? Expediați-i monstrului de oțel o rachetă sub centură, iar acesta va face numaidcât cunoștință cu lava subterană. Atenție, aceste lucruri

funcționează și invers. Un zid vă oferă protecție doar câtă vreme uriașul robot de luptă îl străpunge și îl pulverizează. Nu veți putea însă distruge chiar totul. Unele porți nu se deschid cu ajutorul explozibilului TNT, ci doar după ce ați rezolvat câteva quest-uri.

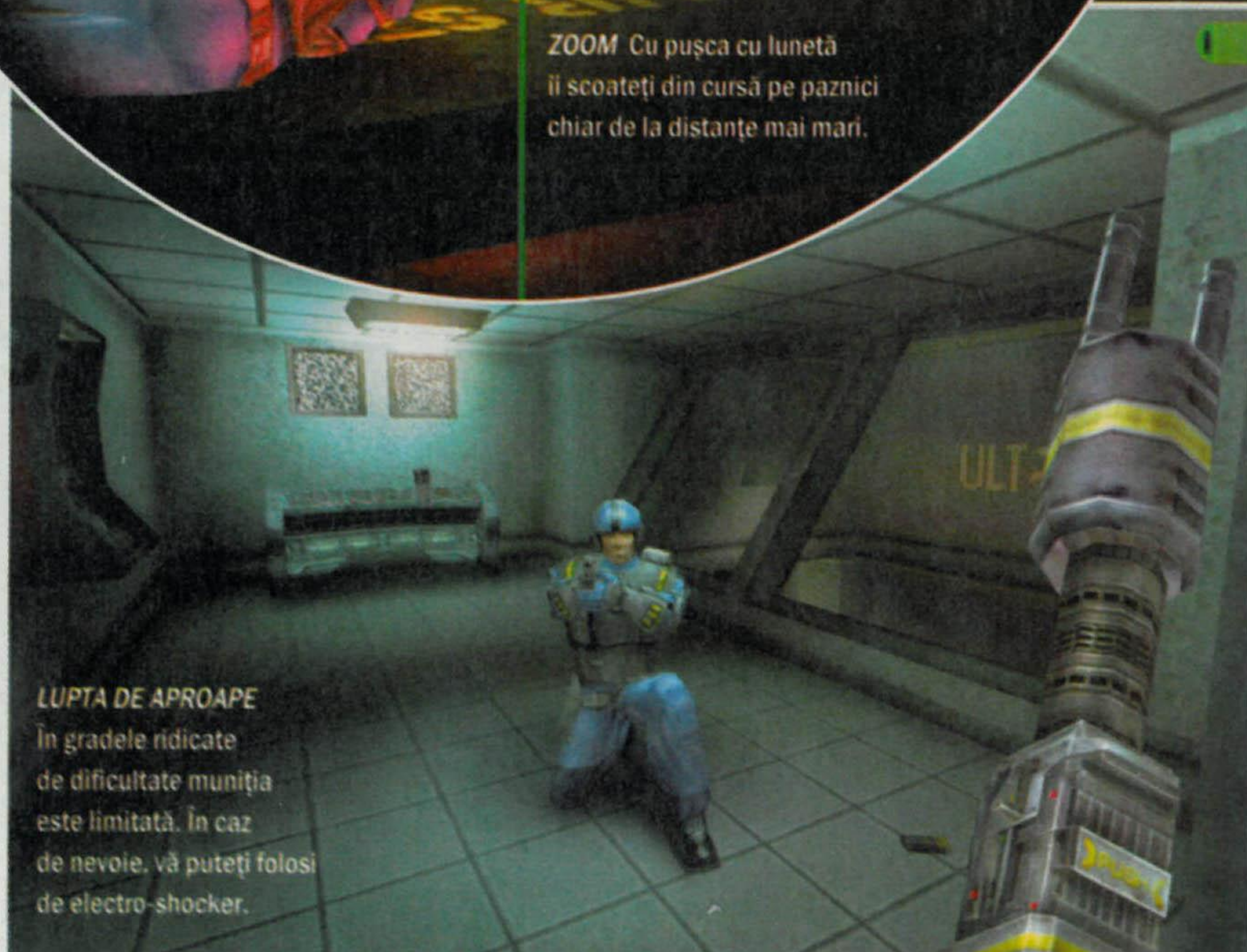
Să revenim însă la început, mai bine spus înainte spre viitor. Conform previziunilor, nu peste mult timp sute de oameni se vor afla în minele subterane ale planetei Marte și vor fi stăpâniți întru totul de Ultor Corporation. Și unul din ei este Parker. La fel ca și ceilalți colegi, s-a săturat și el de condițiile mizerabile de muncă, de șicane și nu în ultimul rând de planeta roșie, care cere tot mai multe sacrificii. În momentul în care trupele de siguranță



ZOOM Cu pușca cu lunetă îi scoateți din cursă pe paznici chiar de la distanțe mai mari.

au înăbușit o demonstrație, paharul este plin. Parker pune mâna pe o armă și pornește împotriva conducerii. De aici preluați hăturile regiei. În timp ce prin difuzoare se aud lătrând ordinele forțelor speciale ale firmei Ultor, vă grăbiți să-i dați ajutor unui coleg care are de-a face cu doi dintre paznici. O lovitură în stânga, una în dreapta și deja ați intrat în posesia unui electroshocker, pe care îl și schimbați la următorul paznic pe un pistol.

De acum încolo, traversați cu Parker un număr de 20 de niveluri, începând de la minele întunecate, trecând prin peșteri de gheață, canale de scurgere a apei și fabrici, până când ajungeți la cartierul general al firmei Ultor. **Red Faction** nu vă cere doar îndemânarea specifică unui shooter oarecare. Nivelele sunt presărate cu o serie de quest-uri care întrețin atmosfera și nu vă lasă nicidecum să vă plictisiți. Astfel, ajungeți printr-un salt acrobatic într-un cazan de topire, iar de acolo într-un tub de ventilație ce vă conduce pe lângă ușile închise. Cu o altă ocazie, cu ajutorul unui baton de dinamită amplasat corespunzător, vă croiți calea spre o cameră



LUPTA DE APROAPE

În gradele ridicate de dificultate muniția este limitată. În caz de nevoie, vă puteți folosi de electro-shocker.

Pentru a vă familiariza cu **toate** elementele

Ca să nu faceți bătătuiri căutând aiurea, puteți să utilizați din când în când mijloace de transport. Vă prezentăm cele cinci mașini de luptă.



Jeep-ul

Autovehiculul de teren apare destul de timpuriu în joc. MG-ul montat aici îl puteți folosi doar dacă staționați și săriți pe platforma de încărcare, însă nici la volan nu sunteți chiar descoperit; o simplă apăsare a pedalei de accelerație și statistica circulației rutiere înregistrează un nou paznic decedat.



Submarinul

Puteți întreprinde intervențiile subacvatice și în costumul de scafandru, însă cu submarinul parcurgeți distanța mult mai repede. Și e mai bine, fiindcă în adâncuri așteaptă creaturi înfometate. Cu torpilele vă descurcați însă fără probleme împotriva monștrilor marini și ambarcațiunilor adverse.



Tancul

APC-ul nu e un tanc oarecare, ci e dotat cu un MG și cu armament de mare calibru. Cu acesta eliminați dușmanul de la o distanță considerabilă și distrugeți posturile adverse de pază.



Driller-ul

Uriașa mașină de găurit e singurul vehicul care nu este dotat cu arme în **Red Faction**. Acesta rezistă însă unui întreg încărcător de rachete anti-tanc. Activați mașina de găurit și pătrundeți oriunde doriți în numai câteva secunde.



Nava

Vehiculul spațial nu e ușor de controlat, pentru că nu veți manevra doar direcția, ci și înălțimea de zbor. Tunul cu care este dotată are însă destulă muniție pentru a se descurca chiar și cu armate întregi, iar rachetele teleghidate își ating ținta cu mare precizie.



de control, de unde accesați panoul de comandă al unei porți indestructibile. O altă ușă o deschideți dacă ochiți unde trebuie un întrerupător, cu pușca cu lunetă. Unele quest-uri se întind chiar pe mai multe sectoare ale nivelurilor. Înainte de a decupla un generator, trebuie să traversați cinci încăperi apărate foarte bine, decuplând în fiecare subsistemele corespunzătoare. Nu veți avansa întotdeauna utilizând argumente frapante. Uneori, ca în **Dark Project**, vă strecurați fără să fiți auzit pe lângă stațiile de pază, neutralizați corpul de pază sau vă îmbră-

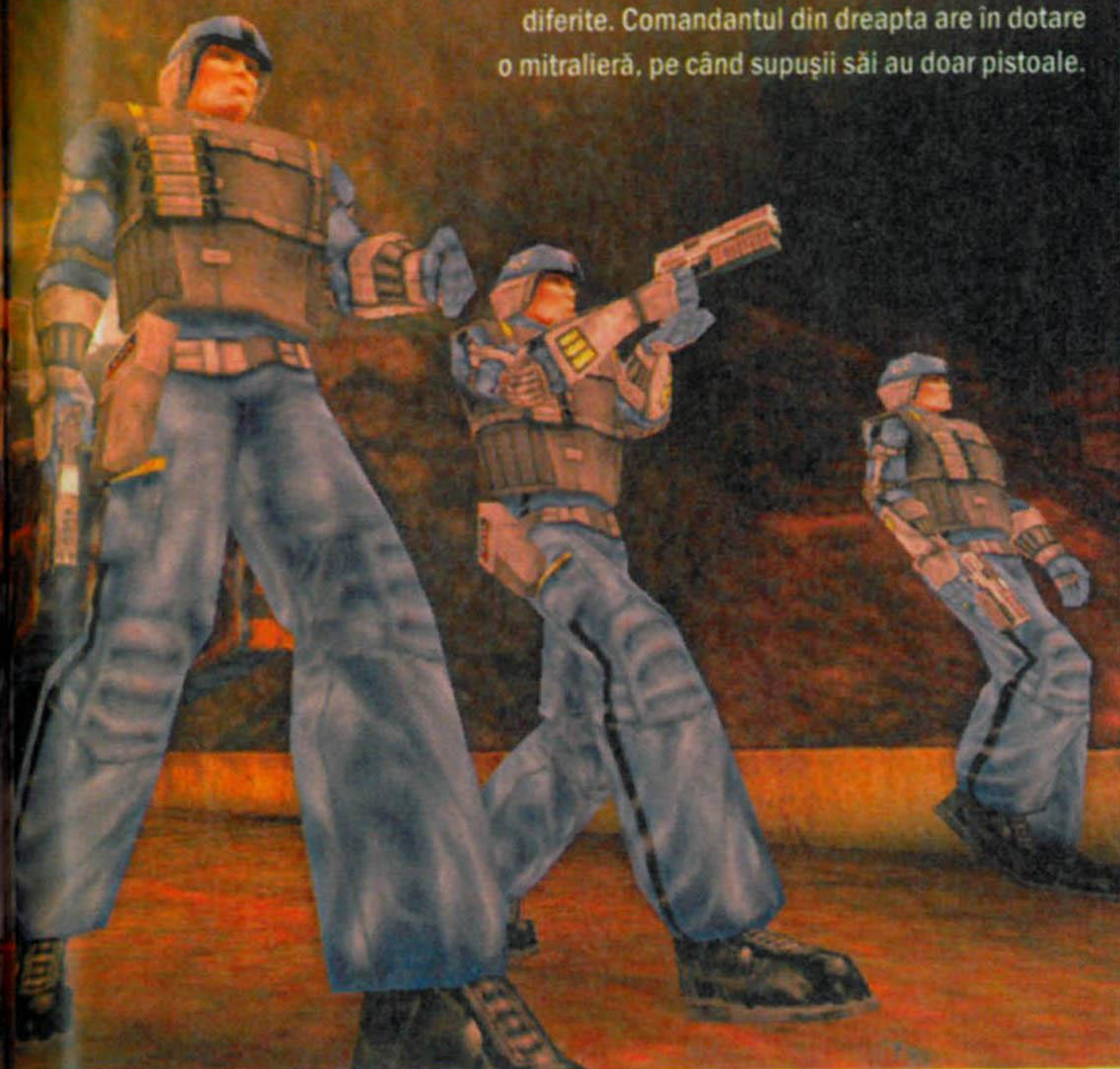


SECUNDĂ DE ȘOC

Pe parcursul jocului faceți cunoștință cu niște creaturi total neprietenoase. Într-unul din quest-uri trebuie să aflați dacă acestea sunt într-adevăr de proveniență extraterestră sau au fost create de mâna omului.

PARADA TRUPELOR DE INTERVENȚIE

De cele mai multe ori vă confrunțați cu echipele de securitate ale firmei. Băieții sunt dotați în moduri diferite. Comandantul din dreapta are în dotare o mitralieră, pe când supușii săi au doar pistoale.



FOC Efectele de lumină și corpurile de iluminat ale încăperilor sunt foarte bine realizate. Designerii ar trebui să mai lucreze la texturile pereților.



cați în uniforma dușmanului, ascundeți arma și încercați să atrageți atenția cât mai puțin.

Oricât ne-am bucura de focurile de arme și de misiunile inspirate, tehnica nu convinge încă îndeajuns. Pe de o parte, nivelele sunt bogate și au un design liniar, însă texturile de nivel scăzut nu creează satisfacție; probabil e o moștenire de la versiunea Playstation 2, care a apărut deja. Până la apariția acestei ediții, cei de la Volition doresc să mai lucreze la grafică.

Surprinzător de slab realizați sunt și adversarii. E adevărat că sunt destul de inteligenți, intră des sub acoperire, nu se lasă bătuti cu una cu două și cheamă întăriri, dar rămân tot timpul aceiași. În cea mai mare parte a timpului vă confrunțați doar cu echipa specializată de pază a firmei Ultor, uneori în uniforme albastre, apoi în costum, trași la patru ace, o dată cu pistoale, altă

dată pe platforma MG-ului, iar în cele din urmă cu un aruncător de rachete.

Cei care sunt într-adevăr adversari-beton sunt mai sus-amintiții roboți de luptă, ce apar cu o oarecare regularitate atunci când nu te aștepți, dar din păcate nu compensează lipsa de varietate per total.

Doar mai târziu, după ce ați parcurs o bună parte a jocului, apar și forțe care nu sunt pământene. Însă nici acest lucru nu mărește atractivitatea. Oricum, fanii action se pot pregăti pentru o toamnă fierbinte.



PRIMA IMPRESIE

Cum stați cu mouse-ul? E cumva antiacvatic? Veți avea nevoie de așa ceva, deoarece **Red Faction** este atât de adrenalinic încât pe mousepad transpirația va curge șiroaie. Ce lipsește acestui action sunt texturile mai bine realizate și varietatea adversarilor. Până în octombrie aceste probleme se pot remedia.

CIPRIAN COROIANU

Producător Volition
Termen octombrie 2001

PE MOCHETĂ

Cu pumpgun-ul trebuie să vă apropiați destul de mult de adversar. Această armă are efect doar la distanțe mici.



Comanche 4



REȚEA Pentru modul multiplayer sunt planificate confruntări cu până la 32 de adversari.



ÎN AȘTEPTARE Stând în așteptare, e liniște. Apoi încep să zboare rachetele.



ZBORUL DE ÎNTOARCERE După încheierea unei misiuni, zburați rapid către casă.

La bordul unui elicopter, zborul cu viteză la joasă altitudine nu poate fi decât o experiență minunată, asta dacă rachetele n-ar bubui tot timpul.

ZBOR DE CERCETARE

Intervențiile dumneavoastră vă poartă până în inima junglei.



Dacă undeva în lume izbucnește o criză militară, în **Comanche 4** aveți rolul unui pompier aerian trimis în misiune pentru a stinge focul. Vă aflați într-un elicopter RAH-66, model dintr-o generație viitoare, pe care piloții reali trebuie să-l mai aștepte.

Adversarii controlează în mare parte avioane, tancuri și elicoptere din Blocul de Est. În șase campanii, zburați prin văi strâmte, vă ascundeți în spatele dealurilor, pentru a nu sta în calea rachetelor inamice, și vă informați prin intermediul computerului de bord asupra misiunilor în desfășurare sau despre lagărele inamice care trebuie distruse.

Aveți în posesie un aparat modern, de mare valoare. Iar comportamentul său în zbor e atât de realist, încât profesioniștii vor putea desfășura toate manevrele la care visează. Oricum, nu va fi necesar să luați ore în particular

pentru a fi capabil să manevrați aparatul.

Chiar dacă vă lipsesc orele de zbor, controlul e redus la butoanele absolut necesare. Cine se pricepe la mașini se va descurca și cu acest elicopter.

Cu fostul **Comanche**, NovaLogic a realizat o revoluție a graficii, nicidecum înainte nu s-a mai văzut un peisaj atât de detaliat.

De această dată, saltul calității grafice nu va fi atât de impresionant, însă detaliile autovehiculelor și a construcțiilor merită complimente.



PRIMA IMPRESIE

Comanche 4 cu o grafică nouă se pare că va fi mai atractiv decât versiunea anterioară. Să sperăm că și gradul de realism va fi mai complex.

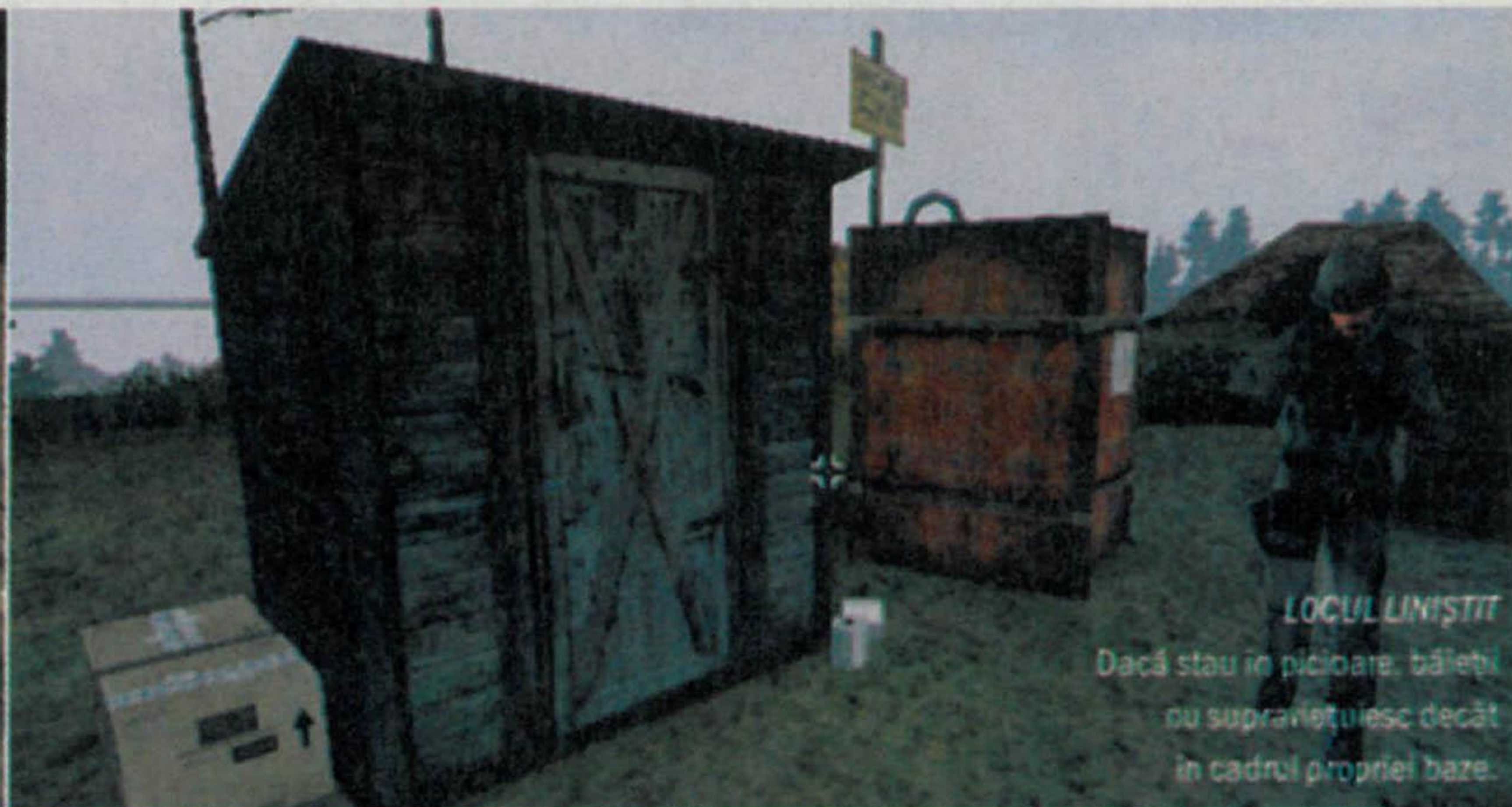
ZOLTÁN KRÁMER

Producător NovaLogic
Termen de apariție decembrie 2001

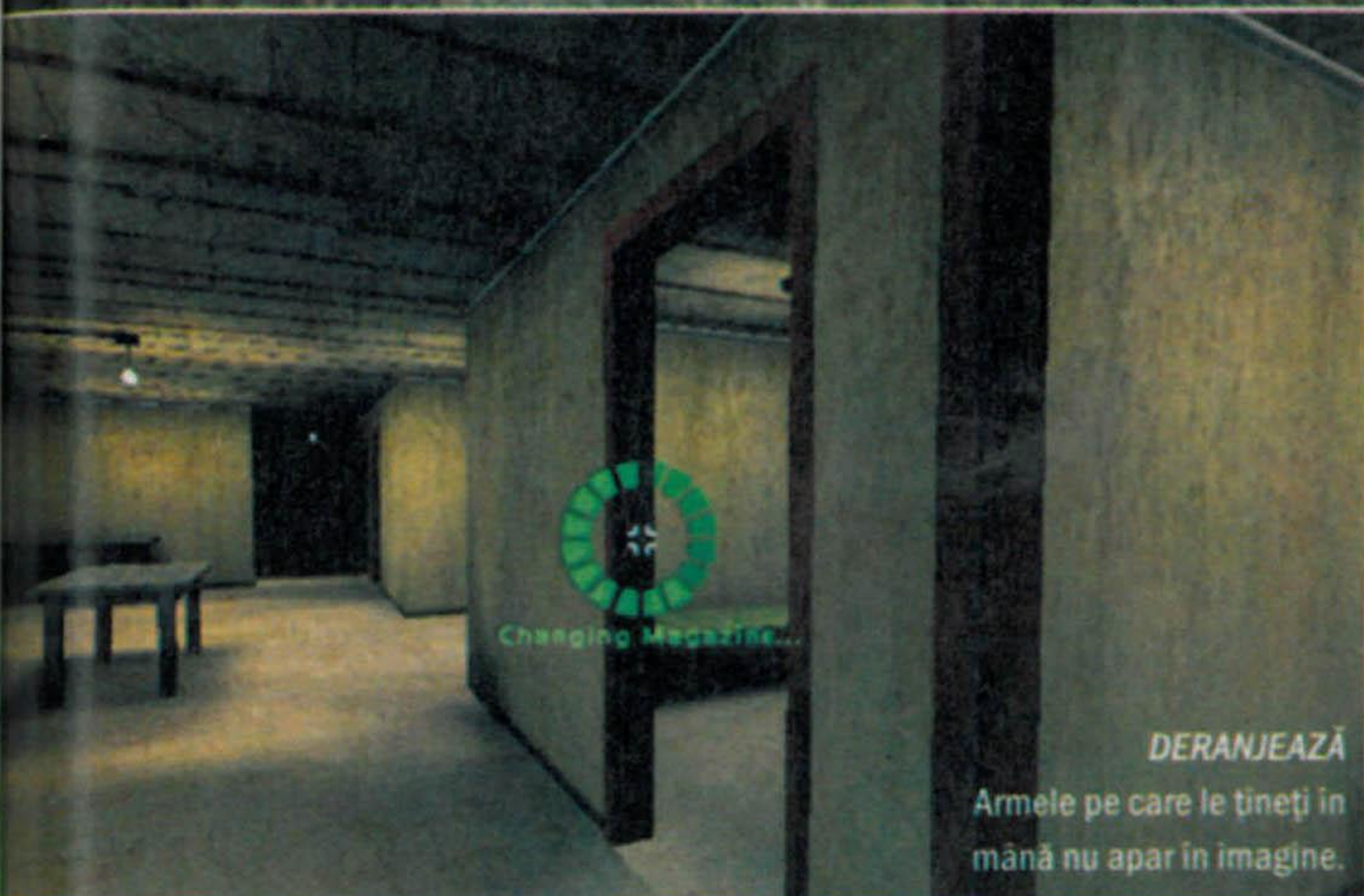
Ghost Recon



TINETI VĂ RESPIRAȚIA
Dacă nu sunteți precaut,
din vânător
deveniți repede vânat.



LOCUL LINIȘTIT
Dacă stai în picioare, băieții
nu supraviețuiesc decât
în cadrul propriei baze.



DERANJEAZĂ
Armele pe care le ții în
mână nu apar în imagine.



EVOLUTION
Calitățile noii grafici
sunt demonstrate
de detaliile interioarelor.

Un nou **shooter tactic**,
inspirat din ideile autorului
de bestsellere **Tom Clancy**.

Ghost Recon va depăși Rainbow Six
nu doar din punct de vedere grafic.



BRONZOL
Factorul de protecție
solară e cea
mai mică problemă
a acestui domn.

Red Storm nu vrea ca Ghost Recon să fie perceput ca nou și diferit, ci ca o evoluție consecventă a precursorilor.

În acest joc, de-a lungul a trei campanii pe teritoriul rusesc, veți intra în pielea comandantului unei unități speciale, care se ocupă discret de probleme militare de amploare mondială.

Pe parcursul misiunilor, puteți captura și folosi cele mai moderne arme ale arsenalului american, distrați atenția gardienilor, îi eliminați fără a fi observați, pentru a intra și a elibera ostatici sau sustrageți documente de importanță maximă.

Înainte de a intra în misiune, veți realiza și planul strategic al întregii operațiuni: vă împărțiți oamenii în mai multe grupe, le dați diferite sarcini și mizați pe o îndeplinire profesionistă a acestora.

Deoarece nu puteți fi peste tot în același timp, trebuie să recu-

noașteți din start toate detaliile importante, pentru a vă ocupa în exclusivitate doar de acestea. În comparație cu Rainbow Six, pregătirea misiunii e mai ușor de înțeles, dar oferă în același timp mai multe posibilități.

Alte îmbunătățiri se regăsesc în grafica nouă, în dinamica mai realistă a lumii de joc și în opțiunile multiplayer îmbogățite.

Ca în RPG-uri, vă veți putea dezvolta personajul, repartizându-i un număr limitat de puncte pe skill-uri, cum sunt precizia de țintire și rapiditatea.

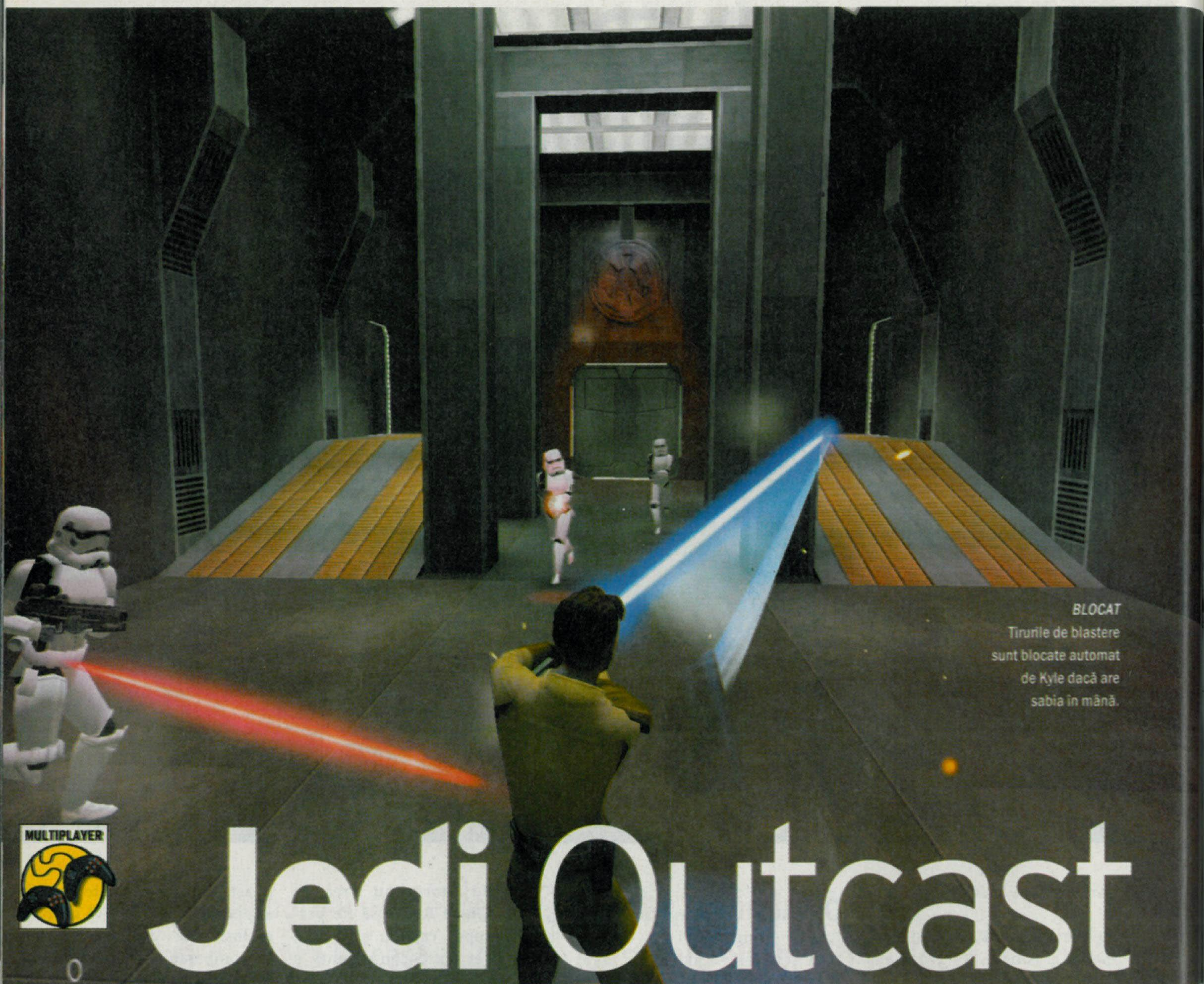


PRIMA IMPRESIE

Ghost Recon va lăsa în urmă clasicele misiuni de „emergency response team” într-un adevărat simulator de război. Va avea un grad foarte ridicat de realism.

CIPRIAN COROIANU

Producător..... Red Storm
Termen noiembrie 2001



BLOCAT

Tirurile de blaster
sunt blocate automat
de Kyle dacă are
sabia în mână.

Jedi Outcast



Fiecare generație are propria legendă. Fiecare călătorie începe cu primul pas. Fiecare saga are un început.

Jedi Outcast este continuarea.



VUIET DE SABIE
Sabia laser face mai
multe pagube decât
armele de distanță.

Poartă haine largi care flutură minunat în vânt. Aruncă, în ciuda tuturor legilor fizicii, obiecte care plutesc prin aer. Nimeni nu se poate opune voinței lor. Discută tot timpul despre Forță. Sunt cavalerii Jedi. Kyle Katarn este unul dintre aceștia și e mare nevoie de el: universul Star Wars este amenințat de forțele întunericului, ani de zile după moartea răufăcătorului Jerec.

În 1997 Lucas Arts l-a scos din lista botezărilor prin Jedi Knights pe Jedi Kyle.

De atunci s-au schimbat multe, mai ales din punct de vedere grafic. Continuarea are la bază engine-ul Quake 3, dar cu unele modificări: în Jedi Outcast se pot

realiza de două ori mai multe poligoane, urmarea fiind un mediu și mai realist. În afară de asta, producătorii de la Raven (Star Trek: Voyager - Elite Force) utilizează sistemul de animație GHOUL 2, care provine din controversatul urmaș al shooterului Soldier of Fortune. Astfel sunt posibile 36 zone de lovitură, teoretic puteți rupe adversarul în bucățele membru cu membru - nu ca în Star Wars. Programatorii se concentrează asupra unei violențe subtile: Adversarii șchiopătă dacă le nimeriți picioarele; dacă îi nimeriți în cap sar scântei în loc să țâșnească sânge, dar efectul este același.

Pe lângă blaster (inclusiv dispozitiv de sniper), armele de

COPIE LA INDIGO

De la armura scipitoare a atacatorilor până la blaster: totul a fost copiat exact după modelul de pe marile ecrane.

PA, PA!

Mulțumită trucurilor Jedi Kyle aruncă adversarii prin aer printr-o simplă mișcare de mână.

TACTICĂ

Doar sabia laser poate vătăma unui adversari intermediari.

JOCURI DE LUMINI

Dacă cele două săbii laser se lovesc, imaginea e coplesită de efecte de lumini.

BINE ȘI RĂU

Încă nu s-a decis dacă Kyle va putea trece din nou de partea întunecată a Forței.

asalt, armele seismice și lansatoarele de grenade, nu poate lipsi legendara sabie laser: dacă apăsăți tasta, Kyle scoate arma zbârnâitoare. Pentru a vedea mai bine perspectiva, se schimbă în acest mod de la 1st person la 3rd person. Focurile laser sunt parate automat de cavalerul Jedi, prin agitarea sabiei în calea proiectilelor energetice. Dacă doriți - și acest lucru e ceva nou - puteți chiar să azvârliți sabia înspre adversar și să priviți cum printr-un efect de bumerang se întoarce din nou la dumneavoastră, lăsând în urmă o minunată dâră de lumină. Acest atac puternic costă energie, deci trebuie utilizat cu grijă.

Același lucru e valabil și pentru tipicele trucuri Jedi, care în situațiile limită vă pot salva viața: rănilor se pot vindeca încetîșor prin vraja de regenerare, treceți prăpăstiile amețitoare prin activarea vrăjii de salt și a vitezei. Capacitățile de hipnoză păcălesc pentru scurt timp adversarul, în așa fel încât să vă puteți furișă fără a fi observați.

Dar asta încă nu e totul: printr-o simplă întindere

a mâinii puteți catapulta un adversar într-o prăpastie.

Dacă Forța a luat o pauză sau s-a consumat energia, adunați armele pe care le găsiți sau realizați o echipă de aliați. Pe parcursul jocului întâlniți inamici, care după un scurt dialog vi se vor alătura și vă vor oferi acoperire, ca în *Half-Life*.

Jocul se desfășoară în scene cunoscute cum ar fi City of Clouds, Academia cavalerilor Jedi de pe Yvin 4, Nar Saddaa sau Smugglers Moon. Kyle însă va trebui să coboare și în bârlogul ursului: în baze imperiale, unde mișună armate. Încă de pe acum, la numai o jumătate de an de dezvoltare, peisajele sunt fidele filmului. De exemplu, avanpostul

inamic care se află în mijlocul unui peisaj hibernal. Culorile se limitează aici la tonuri sterile de gri, afară zăpada e bătută de vânt. Doar sabia laser a lui Kyle strălucește orbitor.

Toate acestea, combinate cu creația orchestrală a lui John Williams, creează atmosferă.

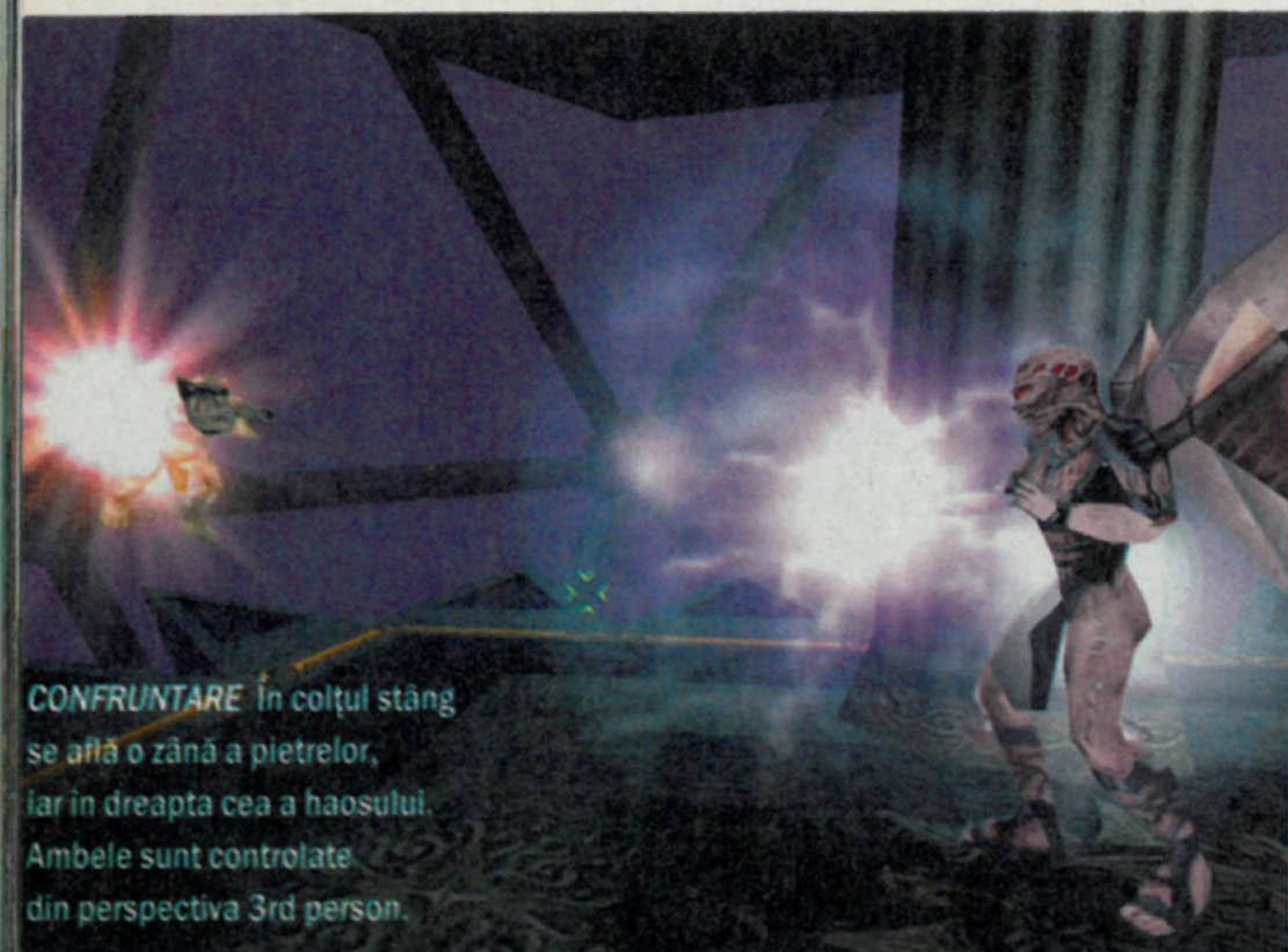


PRIMA IMPRESIE

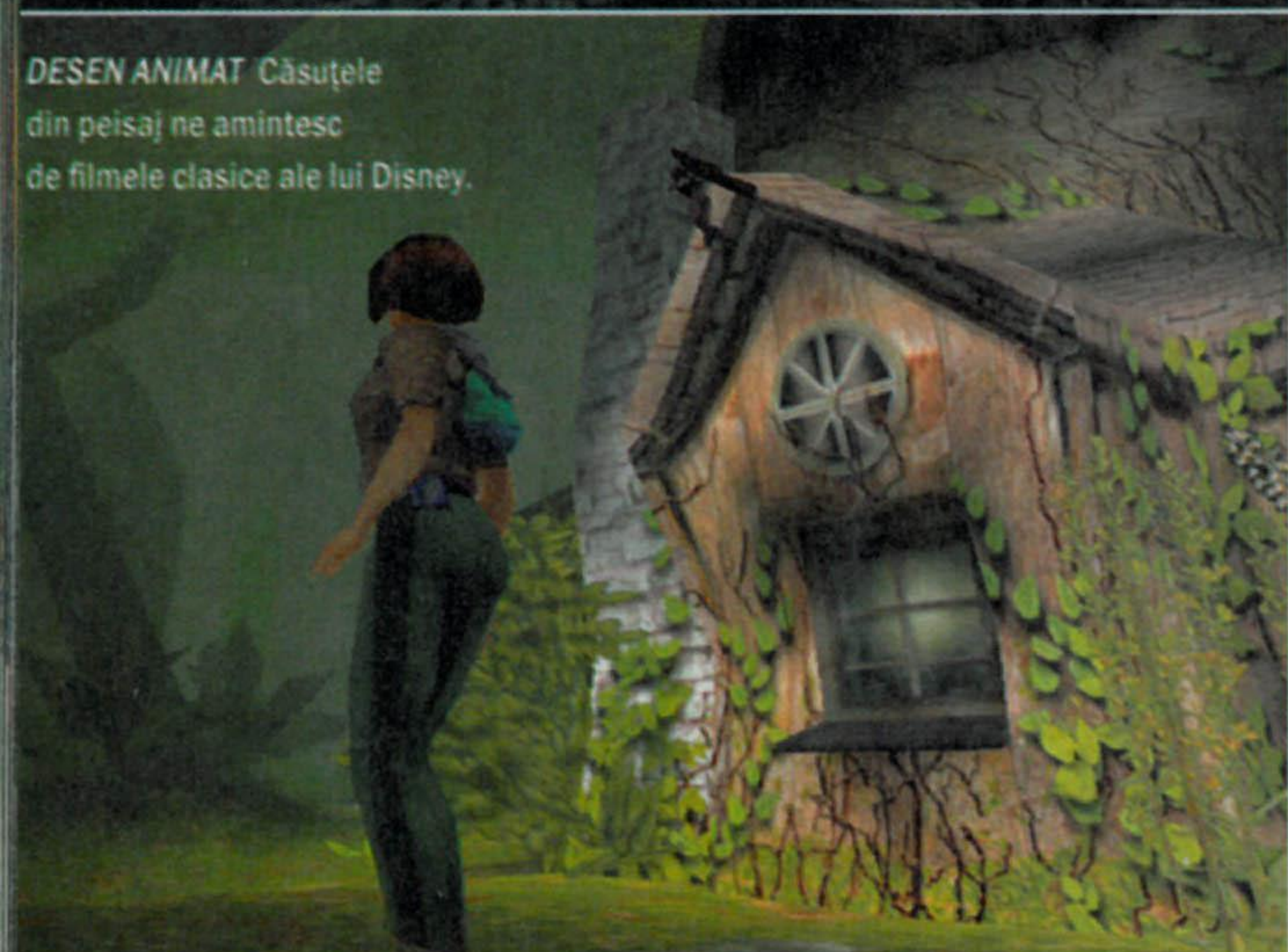
Pe engine-ul Quake 3 parcă îți vine să folosești Forța! Peisajele arată excelent. Ce să mai vrei: Han Solo luptându-se cu Boba Fett sau prințesa Leia în bikini? Mai știi ce ne pregătesc cei de la Raven.

CIPRIAN COROIANU

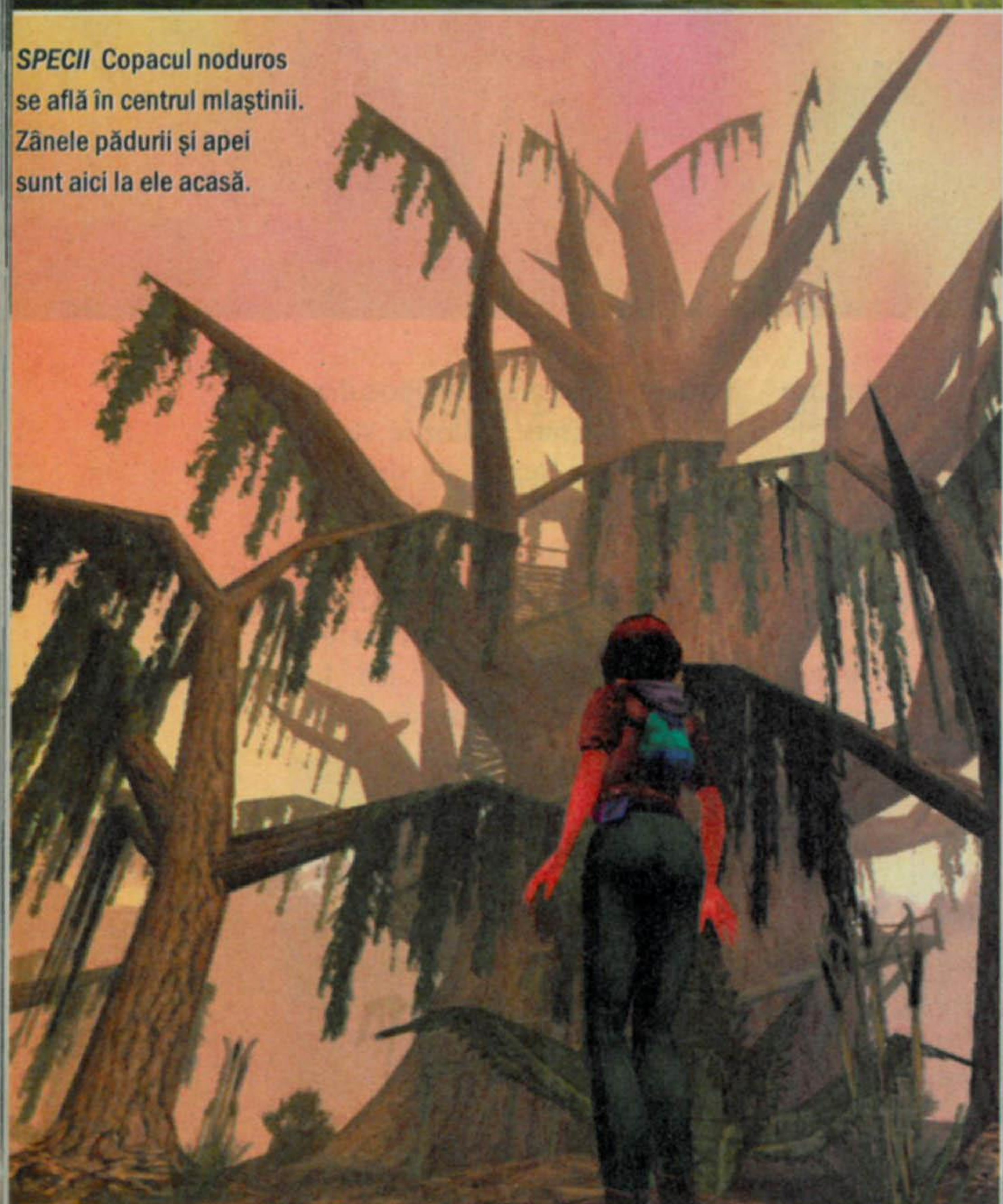
Producător Raven
Termen mai 2002



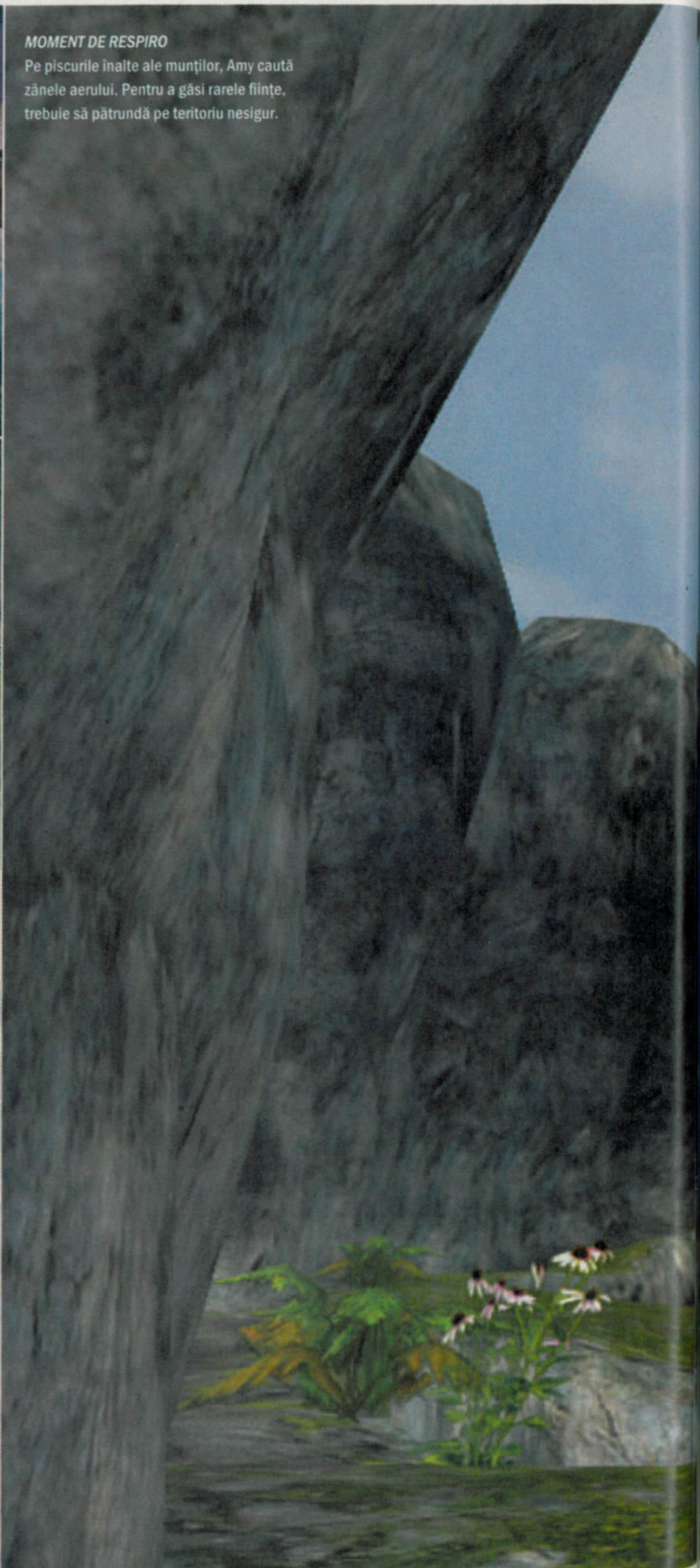
CONFRUNTARE În colțul stâng se află o zână a pietrelor, iar în dreapta cea a haosului. Ambele sunt controlate din perspectiva 3rd person.



DESEN ANIMAT Căsuțele din peisaj ne amintesc de filmele clasice ale lui Disney.



SPECII Copacul noduros se află în centrul mlaștinii. Zânele pădurii și apei sunt aici la ele acasă.



MOMENT DE RESPIRO

Pe piscurile înalte ale munților, Amy caută zânele aerului. Pentru a găsi rarele ființe, trebuie să pătrundă pe teritoriu nesigur.

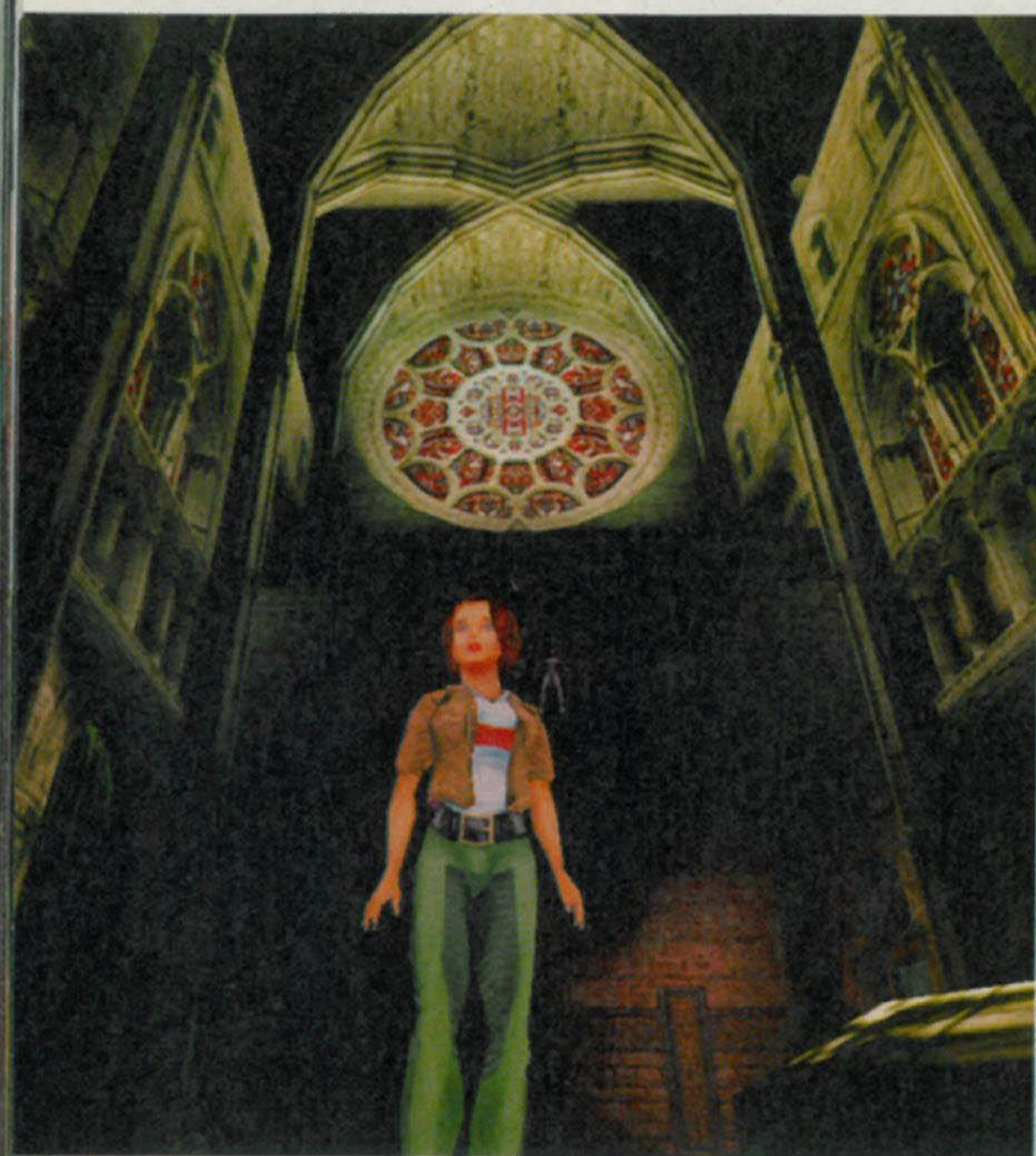
Zanzarah



Micuții adună figurine din Pokémon, iar colecționarii mai în vârstă strâng fluturi pentru insectar. Nimeni nu culege încă **zâne care să arunce în luptele de acțiune cu mingi de foc.**

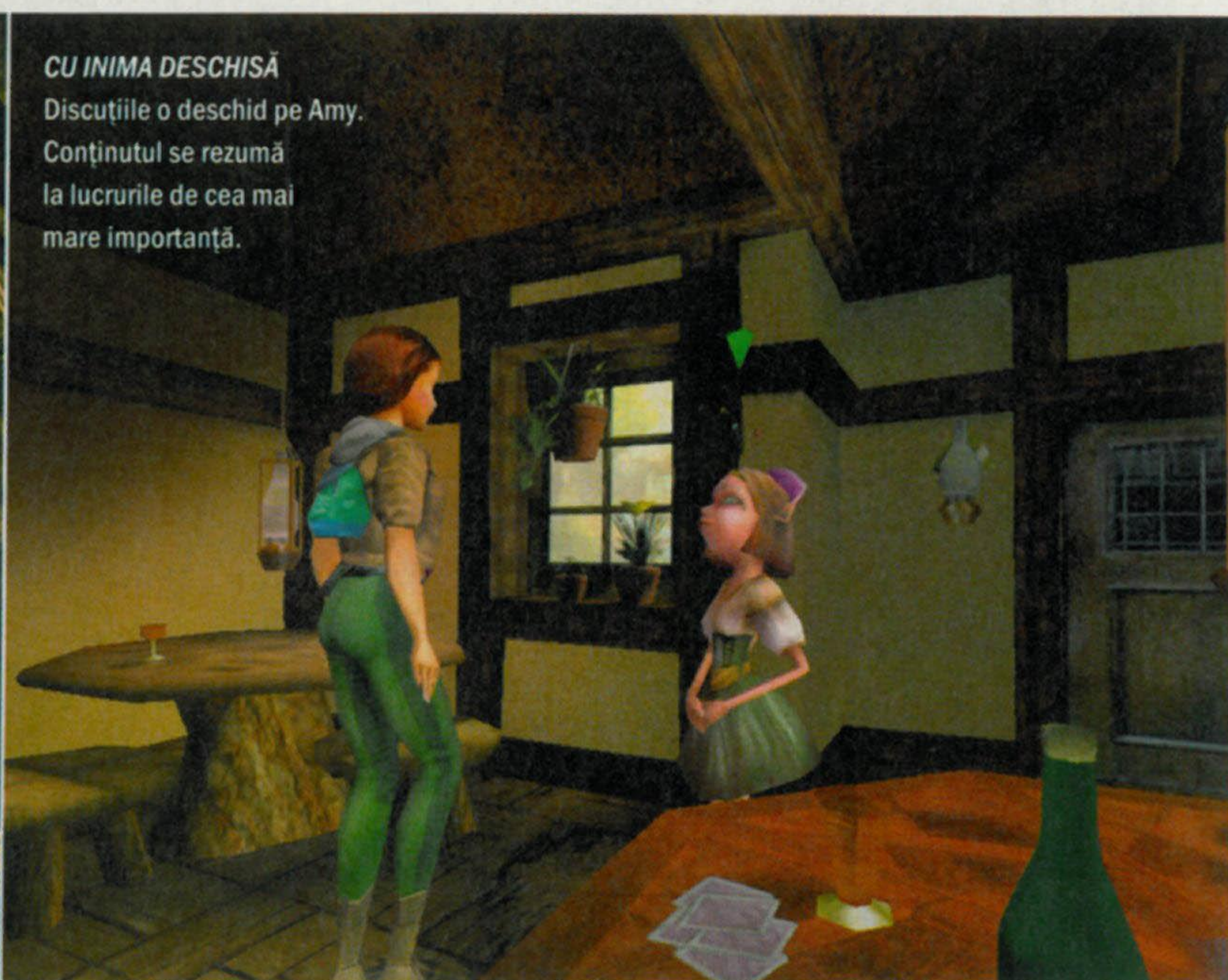
Zânele sunt niște păpușele zâmbărețe cu aripioare. Da, e corect. Însă chiar dacă aș spune că zânele sunt de piatră și se deplasează cu greu prin atmosferă, că mestecă aluminiu și aruncă cu pietre, tot adevărat ar fi.

În neobișnuitul Zanzarah veți da peste exact 80 de specii de creaturi care străbat împreună o lume de basm. Asta nu înseamnă că ele se simt în largul lor și împreună. Când se întâlnesc două zâne, își plesnesc la vrăji până când una cade. Și deoarece zânele au întotdeauna câte un bărbățel, proprietarul se bucură întotdeauna pentru învingătoare; oricum o bagă-n buzunar și pe învinsă, o antrenează și o trimite sub culorile altui steag pe câmpul de bătaie. La începutul jocului, Amy, o londoneză de 18 ani, primește acasă un pachet în care se află o rună. În vreme ce Amy răsuște neajutorată obiectul se deschide un portal către o altă lume. Pătrunzând prin portal se împotmolește într-un sat de fildes, ajută la îndepărtarea unor insecte dăunătoare de pe o plantație și primește în dar o zână. Una atât de drăguță, așa cum ne-am



CU INIMA DESCHISĂ

Discuțiile o deschid pe Amy. Conținutul se rezumă la lucrurile de cea mai mare importanță.



APĂSĂTOR

Ferestrele mate

ale bisericii mai lasă să pătrundă ceva lumină.

Cu toate astea, atmosfera e destul de apăsătoare.

închipuit-o întotdeauna. Astfel, exemplarul de start al colecției își află sălașul în rucsacul purtat în spina de Amy. În curând aflați că tărâmul poveștii este amenințat de tot soiul de pericole, pe care doar dumneavoastră le puteți îndepărta. Și astfel ajungeți să cunoașteți un teren cu munți, mlaștini, păduri, peșteri și zgârie-nori.

Cu mouse-ul stabiliți unghiul de perspectivă, iar cu tastele de direcție o dirijați pe Amy. Ceea ce nu vă

suprasolicite deloc, căci în fond nu vă ocupați decât de deplasarea micuței Amy. Micuța ia și folosește obiectele în mod automat, la fel ca și acțiunile pe care le desfășoară de capul ei. Peste prăpăstii - și numai aici - puteți să o lăsați pe Amy să sară. Cățărutul nu prea e de nasul ei. Motivul absenței

acestei capacități se leagă de sarcina pe care Amy o are în **Zanzarah**: ea trebuie să fie purtătoarea ființei din fabulă și nimic altceva.

Veți înțelege în ce constă jocul în momentul în care pe sub nas vă trece prima zână. Pe scurt, are loc o provocare, urmează o scenă abruptă, iar în imagine se des-

Toate zânele într-un scurt ... portret.

Aveți la dispoziție exact 80 de zâne. Fiecare are forțe diferite și de asemenea slăbiciuni, la care trebuie să vă gândiți când vă pregătiți fiindcă, indiferent cât de mare vă este echipa, formația de bază cuprinde doar cinci exemplare.



Zâna vântului

Rarele zâne ale vântului își au cuiburile la poalele dealurilor. Cuvintele magice rostite de acestea au o forță minimă de atac, însă pe de altă parte acestea sunt rapide și extrem de rezistente.



Zâna haosului

Acestea le depășesc pe toate celelalte în ceea ce privește forța, pericolozitatea și robustetea. Repertoriul de cuvinte magice e bine pus la punct. Slăbiciuni nu au.



Zâna pădurii

Acestea își au sălașul în adâncul pădurilor. Ele posedă arta vindecării la fel ca și magia. Sunt vulnerabile la atacurile cu flăcări.



Zâna pietrelor

Acestea sunt grele și rezistă la o serie întreagă de atacuri. Aproape că nici nu simte focul, apa și vântul, dar sunt vulnerabile la trick-urile mentale.



Zâna apelor

Gheața nu le place deloc. Nu sunt însă impresionate de atacurile cu flăcări. În caz de pericol, deseori se salvează cu formulele de regenerare.

Creșterea

Zânele se dezvoltă în mai multe etape sau într-una singură, dar în mai multe direcții.

Exemplu 1: Zâna haosului

1. În primul rând, e rapidă, dar greu de controlat și obosește repede.

2. În zbor e ceva mai înceată, dar mai ușor de controlat. Câștigă rapid putere magică.

3. Rezistența scade, iar viteza o dată cu aceasta. Forța cuvintelor magice ia proporții.

Exemplu 2: Pixie

De regulă, încetui Pixie se bazează în micul său elicopter pe formule magice de protecție.

Călare pe broască, poate evita mai ușor atacurile și mai câștigă pentru unele atacuri și formule pentru otrăvă.

Creatura din imagine e mai lentă decât broasca, însă îl învață pe Pixie formula efectivă a focului.

Cu o pasăre îndrumătoare, Pixie zboară mai bine decât zânele cu aripi. Din păcate, formulele vântului nu prea aduc prejudicii.

chide o arenă. Plutesc mai multe platforme, acoperite de ceață. Printre acestea apar atacatoarea și zâna care poartă culorile dumnea-voastră și pe care o controlați de acum încolo din perspectiva 3rd person.

Butonul stâng al mouse-ului împrăstie cuvintele magice. Butonul drept acționează aripile zânei, care bat de câteva ori pentru ca aceasta din urmă să câștige înălțime. Trebuie apoi să aterizați pe unul din platouri, după care vă puteți lua din nou avânt. Dacă aveți o aterizare defectuoasă, pierdeți un punct în favoarea adversarei.

În cazul în care câștigați, introduceți două zâne în rucsac. Dacă pierdeți, ocoliți zona respectivă și vă întoarceți mai târziu pentru un nou duel.

Zânele în acțiune acumulează puncte de experiență, prin care pot da glas unor cuvinte magice cu putere ridicată, sau pot ajunge la un nivel de evoluție superior.

Pe lângă acțiune, confruntările trăiesc și din tactică: Amy poate purta cinci zâne, însă o colecție adevărată se compune din douăzeci. În momentul în care aveți șase zâne, amplasați o magazie secretă în Londra și călătoriți regulat într-acolo, cu ajutorul runelor, pentru a sorta din nou echipa: zâna apelor iese, zâna focului intră; zâna vântului iese, zâna peșterilor intră.

Al doilea lucru pe care trebuie să-l faceți e să stabiliți din meniu ordinea pentru echipa dumnea-voastră: cei atotștiutori au de regulă acces printre primii, fiindcă nu au puncte de slăbiciune. Când este clar cine se află în partea adversă, sunt trimiși în recunoaștere specialiștii. Un exemplu: dacă vă cheamă o zână talentată în telepatie, e bine să evitați trimiterea unei zâne naive a pietrelor. Aceasta ar fi păcălită în ultimul hal. Trimiteți mai bine o zână a întunericului, care se descurcă și cu glumele și tertipurile și este imună la trick-urile mentale.

În dezvoltarea caracterelor se ridică două întrebări: consumați puncte de experiență pentru a domoli slăbiciunile sau vă dezvoltați în continuare punctele forte? Teoretic, ar fi posibil să faceți uz de sensibilitatea unei zâne a

apelor împotriva focului, până când aceasta va arunca cu flăcări. Doar că prețul pentru acest lucru ar fi destul de mare.

Pe parcursul rundelor, puteți schimba zânele la fel cum o faceți cu armele într-un ego shooter.

Când două zâne se-ntâlnesc, rostesc cuvinte magice! Și fac acest lucru **până când una dintre ele învinge**, antrenorul acesteia bucurându-se.

Doar că la fiecare schimbare se pierde ceva timp, în care adversarul poate ataca fără să fie deranjat.

Dacă o controlați pe Amy, zânele scot capul din rucsac doar în locurile blocate, de exemplu în locurile în care stâncile închid o intrare. Aveți o zână cu formula magică corespunzătoare? Dacă nu, trebuie să vă procurați una.

Funatics propune 30 de ore de joc. Asta înseamnă că urmați calea jocului și luați doar zânele care vă stau în cale. Zanzarah devine mult mai lung dacă începeți să căutați obiectele mai rare. Iar dacă preluați și sarcini secundare, asta înseamnă în principiu lucruri simple cu răsplată la final. Astfel, obțineți formule magice noi dacă recuperați anumite obiecte dintre ruine sau le aduceți de pe vârful unui munte.

Cu toate că producătorii se folosesc de o tehnică de preluare mai veche, graficienii au realizat câte ceva. Amy aleargă prin decoruri care contrastează: sătulețe pastelate care arată ca niște cuburi colorate, prin biserici gotice, mine răcoroase și peisaje acoperite de ceață.

Texturile par puțin artificiale, iar mișcările figurilor sunt parca mecanice - cu toate astea, obiectele fac parte dintr-o imagine stilizată.



PRIMA IMPRESIE

Rețeta de bază a jocului este un pic cam ciudată: se pune în aceeași oală o colecție de creaturi asemănătoare cu Pokemon, se mai adaugă un strop de acțiune 3D și două picături de aventură.

ERDEI JÁCINT

Producător Funatics
Termen decembrie 2001

COMIC-EXECUTION Dacă se transformă în super-erou, Cyprien ajunge unde trebuie. Mișcările sale devin mai rapide și neobișnuit de puternice pentru un băiețandru, am putea spune.



Evil Twin

Copiii se tem pe bună dreptate de coșmaruri. Un băiețandru ieșit din comun luptă pentru supraviețuire într-un jump&run.

Cyprien e orfan într-un cămin și nu suferă zilele onomastice, fiindcă astfel se apropie moartea părinților lui. Când prietenii vin să-l felicite și să-i spună lucruri drăguțe, de genul „suntem împreună”, Cyprien îi expediază la mama dracului. De

fapt, nu chiar asta vrea, dar se pare că anul acesta s-a luat cu vorba.

Evil Twin e un clasic jump&run, în care trebuie să treceți peste tot soiul de piedici, alergând, sărind și cățărându-vă. Pe de altă parte, trebuie să culegeți puncte pentru viață sau să doborâți cu praștia adversari care sunt de două ori cât bietul Cyprien. Iată cam ce ne oferă cadrul din Evil Twin: Cyprien e un băiat serios, dar care își ascunde anxietatea. Deseori are o privire dușmănoasă și aruncă vorbe disprețuitoare și ironice. Singura en-

titate în care are încredere e un teddybear imaginar, dependent de tutun, dintr-o lume psycho. În această lume sunt expediați ceilalți orfani prin felicitările de la ziua de naștere, iar pentru ca Cyprien să-și poată salva prietenii, Teddy îl trimite pe urmele lor.

Atmosfera neobișnuit de gravă se reflectă în designul nivelurilor. Cyprien aterizează pe o mare de culoare gri, unde mai tot peisajul e încărcat de stânci. Apoi se deplasează într-un peisaj presărat cu cratere unde mai există lavă pentru



TRECUT CU BINE Cyprien prăjește insectele cu mingi de foc. În funcție de dorință, poate să iasă medium sau friptană serioasă.

UȘUREL Unul dintre prietenii săi îl consideră pe Cyprien foarte mulțumit când e drogat.



PARALELE DE VIS Caractere la fel de bizare apar și în American McGee's Alice.



O ALTĂ LUME De remarcat designul de nivel al unor curbură, al platformelor amplasate unde trebuie, clădirile cu structuri organice și culori psihedelice.

a ajunge până la urmă într-o pădure unde întâlnește gândaci uriași și omizi. Sare peste nivelele înalte, se mai cațără din când în când, se balansează pe crengi, se lasă purtat pe verticală de golurile de aer și trage cu praștia în ființe care aproape că arată ca oamenii, cu singura diferență că se compun din două jumătăți desfăcute. Împrejurimile ne aduc aminte de decorurile de poveste din American McGee's Alice.

Din punctul de vedere al jocului, **Evil Twin** se aseamănă excelentului program al genului - din aceeași oală - **Rayman 2**. Și pe Cyprien îl controlați cel mai simplu cu un gamepad: joystick-ul analog îi îndreaptă mișcările rapide în toate direcțiile, două butoane întorc perspectiva în cerc, iar celelalte rămân pentru acțiune. După o fază de acomodare, acest

lucru funcționează fără probleme. Dacă e să ne luăm după capacitate, Cyprien îl depășește pe Rayman.

După ce a reușit să culeagă anumite simboluri de energie, ajunge să se poată transforma pentru scurtă vreme într-un super-erou. Aruncă cu mingi de foc, împarte cu mărinișie fulgere și poate declanșa mici cutremure. Poate alerga cu iuțeala fulgerului și sări câțiva metri.

În unele scene din **Evil Twin** se ascunde mult umor: o făptură cu trompă îi dă permanent sfaturi lui

Cyprien, îl ironizează neînterupt, iar micuțul nu-ți lasă nici o posibilitate de a-i batjocori lumea imaginară.



PRIMA IMPRESIE

Evil Twin se desfășoară într-o lume care este în același timp fantastică și groaznică. Simpaticul Rayman va găsi un adversar serios în ciudatul Cyprien.

ERDEI JĂCINT

Producător..... Ubi Soft
Termen de apariție..... septembrie 2001



Multiplayer

Battletech 3025



TEAMWORK Forțelor unite ale acestor trei mech-uri nu le puteți face față decât împreună cu camarazii.



PENTRU STRATEGI
Pe harta strategică a sferei interioare vă informați asupra evoluției războiului și vă planificați următorul atac.

Planificare, luptă, victorie.

Participați într-o așa-numită Inner Sphere la lupte online încinse, cu luptători mech din toată lumea.

VRAJĂ DE FOC
Efectele spectaculoase ale armelor și exploziilor amintesc de Mechwarrior 4 al lui Microsoft.



Prieteniile adaptărilor battletech digitale nu se pot plânge. Clasicul scenariu RPG din jurul roboților de luptă cu mare tonaj a inspirat nenumărate jocuri PC de succes din ultimii ani, cum ar fi **Mech Warrior 4**, plin de acțiune, sau hitul tactic **Mech Commander**. Pe lângă aceste titluri populare, create în primul rând pentru single player, pe Internet își duce de ani de zile existența o adaptare online a universului battletech numită **Multiplayer Battletech: Solaris**.

Jocul a fost produs de creatorii lui **Air Warriors** de la Kesmai și-l poartă pe jucător pe planeta de agreement Solaris, unde luptătorii mech din toată lumea se întâlnesc la lupte de spectacol în arene.

Acest oldie va fi acum continuat sub oblăduirea lui EA.com. Succesorul său se numește **Multiplayer Battletech 3025** și își ia rămas bun de la luptele simple de pe Solaris. Acesta simulează un război „real” în așa-numita sferă interioară.

Intrați în luptă pentru una

dintre cele cinci case mari și participați la bătălii epice, disputându-vă supremația asupra diferitelor planete. Accesul la arme și tehnologii va fi reglat printr-un sistem ingenios de ranguri. Astfel, la începutul carierei dvs. va trebui să vă descurcați cu roboți mai slabi.

Armele grele de calibrul unui Atlas vor fi rezervate doar pentru luptătorii mech cu experiență.

Jucătorii care ajung la rangul unui general vor avea în partea strategică posibilitatea să planifice întregi misiuni și să repartizeze supușilor săi online diferite misiuni sau sarcini.



PRIMA IMPRESIE

Din punct de vedere grafic, **Battletech 3025** nu e cu nimic mai prejos față de **Mechwarrior 4** și face deja de pe acum o impresie bună. Rămâne de văzut dacă producătorii vor putea realiza bine partea ambițioasă de strategie.

ANDREI RITOK-SCHOTSCH

Producător..... Kesmai Studios
Termen octombrie 2001

Runaway

RPG | Adventures

Vești bune: designerii spanioli au terminat jocul Runaway.

Clasicul adventure de desen animat e un fel de road movie pentru PC, în care veți însoți o pereche aflată veșnic în căutarea unei podoabe antice, străbătând SUA și ajungând până în Spania.

Misterele de combinație și de dialog inspirate cât și luptele verbale dintre personaje umplu

cu substanță elegant desenatul desen animat în 2D.

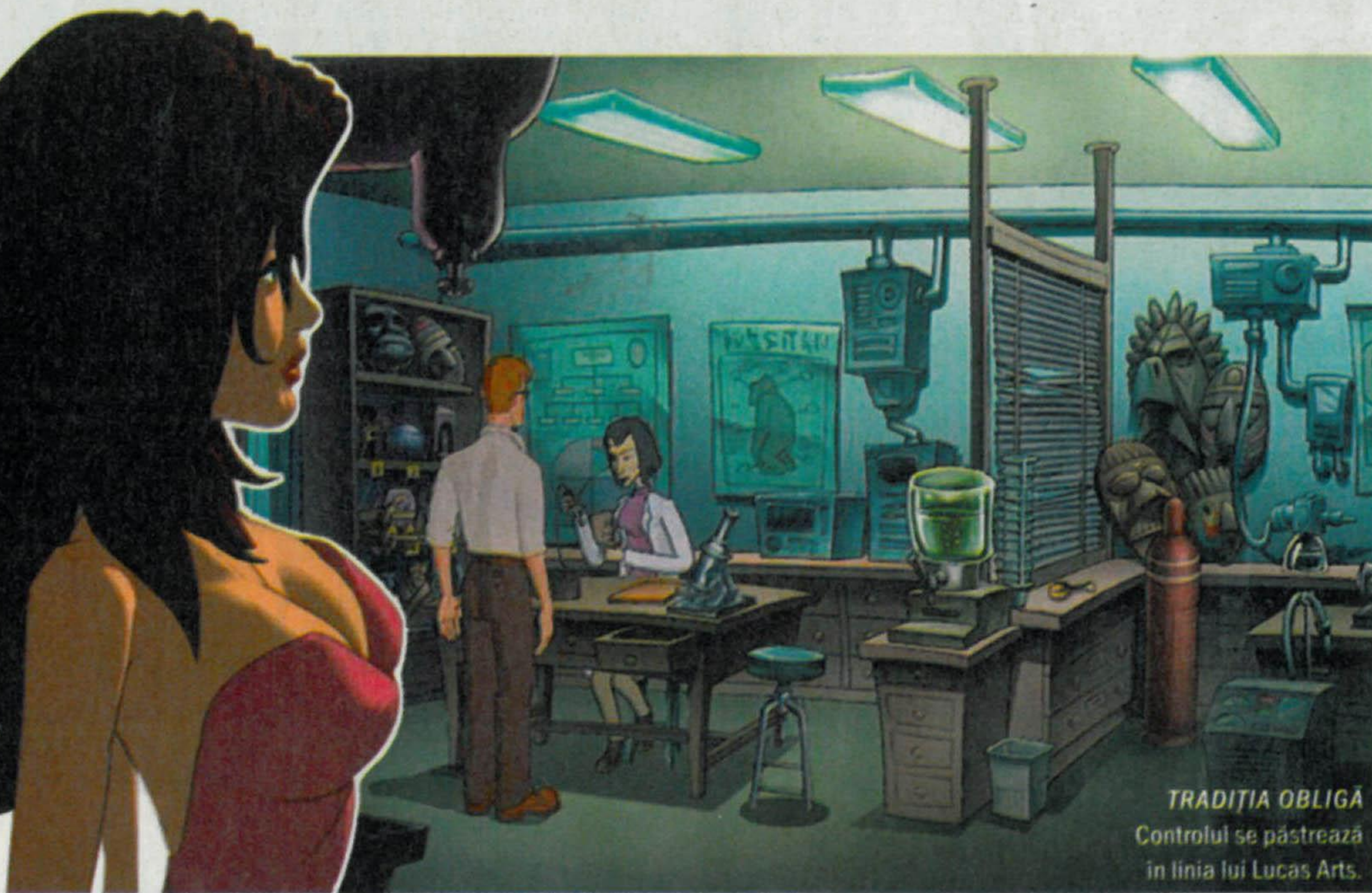
Câteva cuvinte despre povestire: Brian Bresco duce o viață plictisitoare de student, până ce e atacat de mafioți, care în mod evident îl confundă cu cineva. Deoarece acești domni, după cum se știe, își schimbă greu părerea, omul nostru o șterge cât de repede îl țin picioarele.

După câteva minute îi iese în cale atractiva stripteuză Gina.

Acesteia îi convine de minune o schimbare a locului cu unul plin de acțiune și suspans, deci i se alătură lui Brian. Acțiunea din Runaway împletește în mod dramatic dragostea, invidia și crima, după cum au făcut-o întotdeauna produsele Lucas Arts.

Producător Pendulo Studios

Termen a apărut



TRADIȚIA OBLIGĂ
Controlul se păstrează
în linia lui Lucas Arts.



Gilbert Goodmate

Dacă într-o aventură de desen animat se fură o ciupercă magică, faptul indică în mod cert două lucruri: în primul rând, trebuie să aduceți chestia înapoi; în al doilea rând, veți râde mult. Gilbert încearcă cu disperare să depășească rangul de cel mai molău pseudo-erou al lui Guybrush din Monkey Island.

Prelusion | a apărut



Road to India

Oaventură în stilul Myst vă așteaptă în Road to India. Logodnica studentului Fred e răpită în New Delhi de o sectă. Lui Fred nu-i mai rămân decât trei zile la dispoziție pentru a o salva, în care, pendulând între realitate și vis, trebuie să deslușească din discuții și quest-uri mistice soluția.

Microids | a apărut



Frank Herberts' Dune

După ecranizarea ultimei adaptări Dune pentru televiziune, apare și un adventure corespunzător.

Paul se ascunde de cele două case inamice la nomazi.

După ce devine puternic și versat în luptă, aceștia îl declară lider în războiul lor de independență.

Cryo | octombrie 2001

COUNTDOWN

Jocuri de a căror apariție se bucură cel mai mult cititorii PC Games:

- 1 **Dungeon Siege**
RPG | noiembrie 2001
- 2 **Neverwinter Nights**
RPG | decembrie 2001
- 3 **Star Wars: Galaxies**
Online-RPG | martie 2002
- 4 **Pool of Radiance 2**
RPG | septembrie 2001
- 5 **Myst 3: Exile**
Adventure | septembrie 2001
- 6 **Arcanum**
RPG | a apărut
- 7 **Runaway**
Adventure | a apărut
- 8 **Shadowbane**
Online-RPG | a apărut
- 9 **Neocron**
Online-RPG | decembrie 2001
- 10 **Divine Divinity**
RPG | septembrie 2001



Dungeons

Vă prezentăm comparativ
cei trei purtători
de speranțe ai genului și **vă spunem**
unde jucați cele mai frumoase roluri.

Modern, distractiv, la cel mai înalt nivel tehnologic, ușor accesibil și totuși cu multă profunzime: noua generație de RPG-uri va oferi în viitorul apropiat multe top-hituri în domeniul jocurilor PC. Multă vreme au fost o raritate, fiind considerate chiar pe cale de dispariție. Genul a fost relansat de *Diablo* și *Baldur's Gate*, între timp piața fiind deja inundată de exemplare de calitate: *Vampire*, *Gothic*, *Planescape Torment*, *Ultima Ascension*, *Summoner*, *Icwind Dale*, *Diablo 2*. Lista e lungă, iar fanii sunt copleșiți. Prospăturile sunt și ele pe bloc-starturi, prin *Morrowind* sau *Pool of Radiance 2*. *Neverwinter Nights*, *Dungeon Siege* și *Torn* sunt titlurile de la care așteptăm cel mai mult. Cititorii PC Games sunt de aceeași părere: *Dungeon Siege* e pe primul loc în topul jocurilor most wanted, urmat îndeaproape de *Neverwinter Nights*. Am analizat cei trei pretendenți la tronul genului și vă explicăm pe îndelete unde găsiți cea mai frumoasă grafică, cel mai bun mod multiplayer și prin ce anume diferă titlurile între ele.

& Dragons

Producătorii

Neverwinter Nights

Nume: Trent Oster. Ocupație: producător al lui **Neverwinter Nights**. Miză: să realizeze un joc perfect atât pentru jucătorii RPG hardcore, cât și pentru începători. Trent s-a inspirat din prima versiune a lui **Neverwinter Nights**, care se distribuia cu zece ani în urmă prin AOL: „Încercăm să captăm spiritul originalului, bineînțeles într-o versiune în pas cu timpul”. Importantă este pentru el o adaptare originală a regulamentului AD&D, fără ca acest lucru să degenereze în jocul complicat al cifrelor modelului Pen&Paper.



Dungeon Siege

Liderul proiectului **Dungeon Siege** se numește Chris Taylor. Motto-ul său: Distracția e mai presus decât realismul. Carismaticul designer a început cu simulatorul de baseball **Hardball 2**, care a apărut pe piață în 1989. Au urmat titluri ca **4D Boxing** și mult mai cunoscutul RTS **Total Annihilation**. Din acesta din urmă a transpirat ceva și în **Dungeon Siege**: Chris Taylor și-a integrat în joc cunoștințele despre trupe, pentru a conferi și un pic de tactică luptelor RTS cam dezordonate.



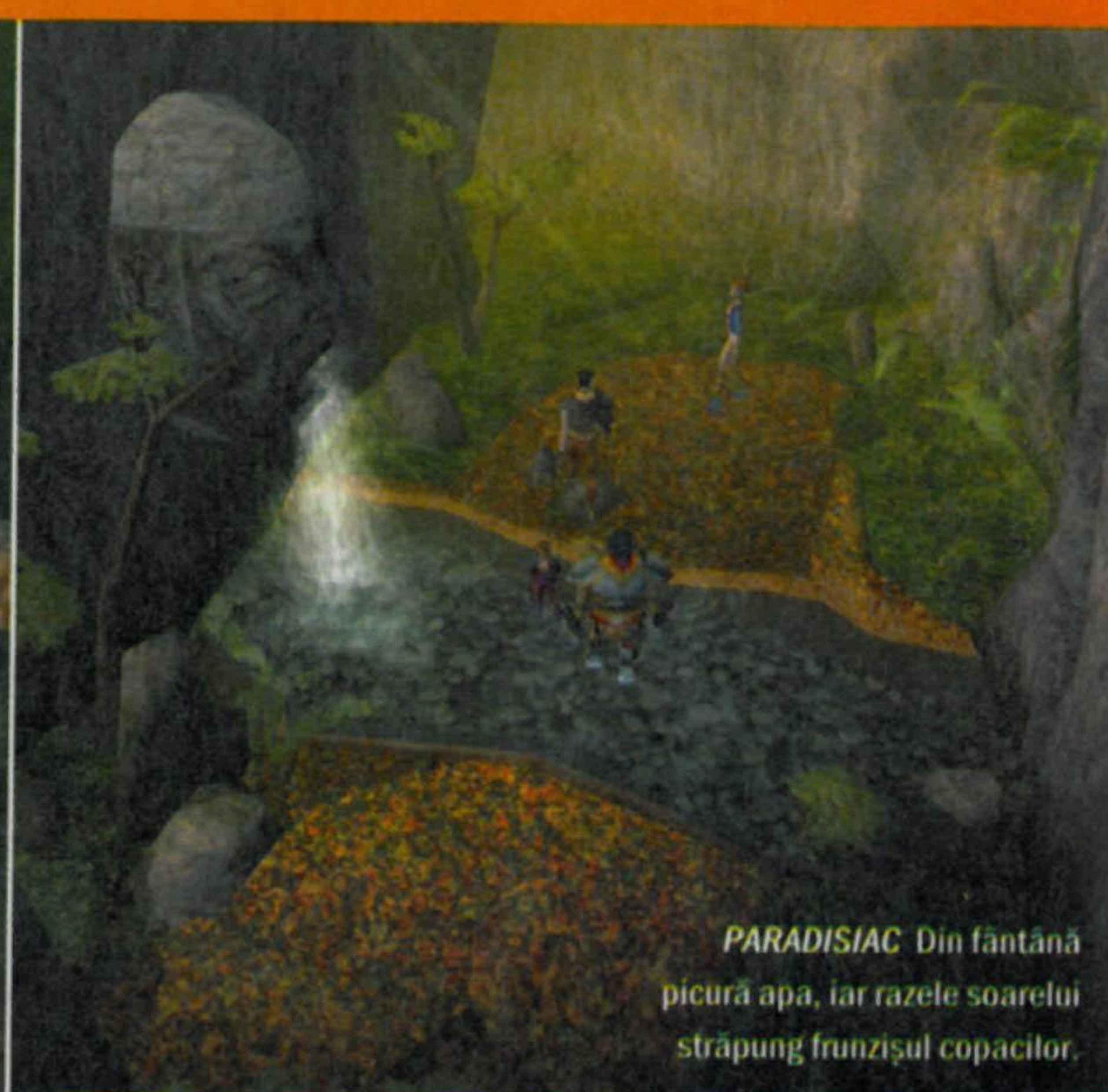
Torn

Echipa de producători a lui **Torn** e compusă variat: departamentul grafic e condus de Tim Donley, care a avut același rol și în producția lui **Planescape: Torment** și **Icewind Dale**. Dan Spitzley, inițial programator-șef la **Planescape: Torment** și programator la **Fallout 2**, se ocupă de implementarea digitală a tuturor ideilor. Rolul lui Dave Maldano (în imagine), care și-a făcut un nume tot cu diferite proiecte ale firmei Black Isle, este cel de designer-șef.



JOCUL

NEVERWINTER NIGHTS



PARADISIAC Din fântână picură apa, iar razele soarelui străpung frunzișul copacilor.

TEHNICĂ DE CONTROL

Că o faceți în modul single sau multiplayer, nu controlați în mod direct decât personajul propriu. Restul acționează complet independent.



Baldur's Gate s-a întors. Jocul se numește Neverwinter Nights și e tridimensional.

Cu toate că Neverwinter Nights e axat în primul rând pe modul multiplayer, puteți parcurge și singur o aventură. „Am efectuat studii, urmărind câți oameni vor juca exclusiv în modul RTS, declară șeful proiectului, Trent Oster. Rezultatul a fost 50 până la 60 de procente.” Campania pregătită va dura în jur de 80 de ore și va semăna calitativ cu modul single player al lui Baldur's Gate.

Povestirea cuprinde intrigi, trădări și căi multiple de soluționare pentru majoritatea quest-urilor.

Mulțumită regulamentului AD&D, cunoscătorii în materie se vor simți îndată acasă. Deși rasele, clasele și repertoriul de vrăji provin din modelul Pen&Paper, nu există pericolul ca începătorii să se piardă prin jungla de cuburi și reguli; dacă doriți, toate combinațiile de cifre se derulează în mod automat, iar un tutorial pentru fiecare dintre cele trei clase de bază (luptător, magician, hot) vă explică regulile principale.

Neverwinter Nights e de fapt un Baldur's Gate tridimensional. Regulile sunt identice, doar la sistemul de luptă există diferențe, întrucât, potrivit stadiul actual de cunoștințe, va trebui să renunțați la modul de pauză.

În schimb, veți stabili încă înainte de luptă dacă eroul dvs. se va comporta mai degrabă defensiv sau ofensiv.

Cine dorește poate chiar importa personaje din Baldur's Gate, în acest mod pierzându-se doar obiectele din dotare.

Producător: **Bloware** | Regulament: **a treia ediție a AD&D** | Derularea jocului: **real time fără mod de pauză**
Termen de apariție: **decembrie 2001** | Internet: **www.neverwinterights.com**

Ce ne oferă modul single player

DUNGEON SIEGE



ACȚIUNE NONSTOP
Cine coboară de la suprafață
în subteran nu trebuie
să aștepte încărcarea nivelului.



MĂCEL ÎN MASĂ
Arată impresionant
și în fotografie. În mișcare
veți rămâne cu gura căscată.

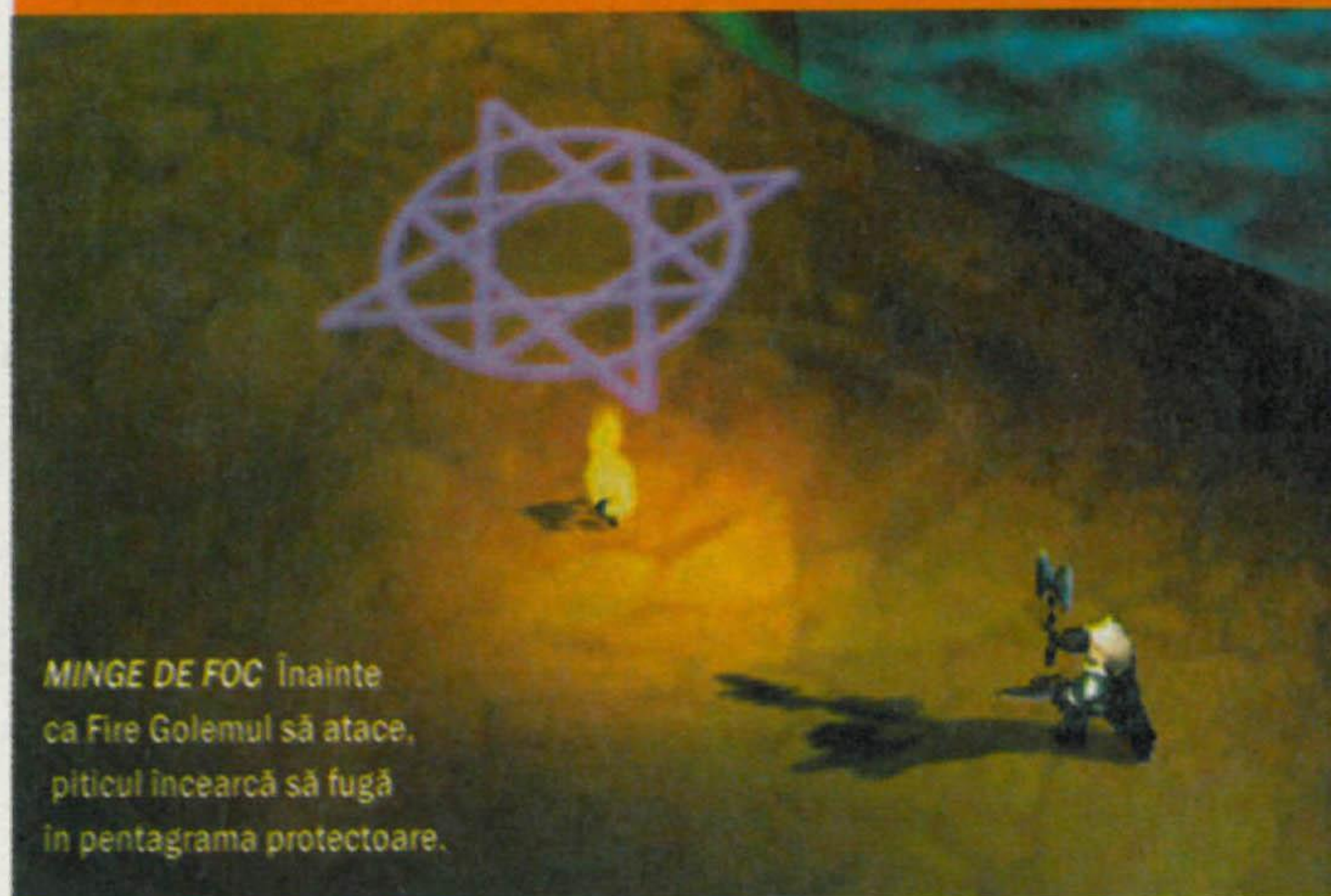
Dungeon Siege nu vrea să ne prezinte o povestire profundă, nu vrea să îngroape jucătorul într-un regulament complex. Un exemplu: dacă într-un RPG revindeți un obiect unui negustor, primiți întotdeauna doar jumătate din prețul inițial. Cei șmecheri încarcă o salvare mai veche sau joacă **Dungeon Siege** care se

descurcă complet fără reguli inutile; armele își schimbă proprietarul întotdeauna la același preț. Și-au dat silința cu astfel de detalii. Rezultatul este un întreg reușit. Legile fantasy sunt date peste cap de dragul

gameplay-ului: pe lângă arme ca topoare, săbii, arcuri și baghete magice, vă dotați eroii și cu tunuri cu foc rapid. Să străbați ca un Rambo peisajul fantastic îți conferă o satisfacție extraordinară.

Producător: **Gas Powered Games** | Regulament: **Dungeon Siege** | Derularea jocului: **real time cu mod de pauză**
Termen de apariție: **noiembrie 2001** | Internet: **www.dungeonsiege.com**

TORN



MINGE DE FOC Înainte
ca Fire Golem să atace,
piticul încearcă să fugă
în pentagrama protectoare.



GOL-GOLUȚ Adversarii
încă lipsesc. Imaginea provine
din prezentarea lui Torn de la E3

Atunci când își reunes eforturile diverși creatori ai unor jocuri de top (ca **Planescape: Torment**, **Fallout** și **Icwind Dale**) rezultă povestiri profunde pentru adulți, un regulament bine pus la punct, dialoguri inspirate și multă acțiune. S-a lăsat însă deoparte tot ce nu e distractiv. De exemplu, sistemul de control

nereușit din **Fallout**, dialogurile lungi ale lui **Planescape: Torment** și quest-urile simple din **Icwind Dale**. Acolo unde scrie Black Isle se găsește de regulă și regulamentul AD&D, dar nu și în **Torn**. În mod excep-

țional, jocul se bazează pe așa-numitul regulament **SPECIAL**, care provine din **Fallout** și se caracterizează în primul rând prin nenumăratele trăsături negative și pozitive ale personajelor.

Producător: **Black Isle** | Regulament: **sistemul SPECIAL din Fallout** | Derularea jocului: **real time cu mod de pauză**
Termen de apariție: **decembrie 2001** | Internet: **torn.blackisle.com**

MULTIPLAYER

NEVERWINTER NIGHTS

FIINȚE NOCTURNE

Când se lasă seara, unele orașe sunt bânuite de monștri.



[Server] Barbr: Casts Monster_Summoning_III

Watchman: Five hours 'til dawn. Beware the night...



TACLALE LA GURA SOBEI

Prin tastatură, dispuneți ca oamenii să discute în partidele multiplayer. Textele apar deasupra capului.



CREAȚIE PROPRIE

Echipa de eroi intră într-un donjon de creație proprie. Dacă coordonatorul jocului dorește, apar și mai mulți monștri.

Mulțumită editorului, nici un alt joc nu a mai îngăduit atâta libertate în realizarea unei lumi.

Rădăcinile lui *Neverwinter Nights* duc înapoi până în anul 1991. La acea dată apărea pe AOL o versiune a jocului mai puțin spectaculoasă. Tematica variantei online, stopate între timp, se află acum în mâinile profesioniștilor de RPG de la Bioware, care fac din *Neverwinter Nights* ceva inovativ: un RPG, în care jucătorii creativi pot

concepe prin editor un scenariu propriu și pot deveni lideri ca în modelul Pan&Paper.

Atrageți în dungeon-uri proprii până la 64 de jucători (se recomandă doar la conexiuni foarte rapide de Internet), inventați obiecte magice, trimiteți monștri asupra eroilor și coordonați o povestire dramatică.

Prin shortcut-uri de tastatură, puteți face să vorbească personajele care nu sunt conduse de jucători.

La sfârșit, în funcție de calitatea

aventurii dvs., veți primi de la jucători punctaje mai mult sau mai puțin generoase.

Personajele pot fi salvate la alegere pe servere oficiale, pe care Bioware le pune la dispoziție fără costuri suplimentare.

Avantajul: sistemul anti-cheat integrat verifică dacă evoluția jucătorilor se ține în limitele permise, cheaterii fiind degradați în mod automat de către server.

Multiplayer: **LAN, Internet** | Număr de jucători: **2 până la 64** | Editor: **Integrat** | Moduri de joc: **4**

Cum funcționează modul multiplayer

DUNGEON SIEGE



TEAMWORK Luptătorul se aruncă în mijlocul luptelor. Pe lângă aceasta, coechipierul vă ajută cu arcul și săgeata.



DRAGON SLAYER

Când ajungeți să vă măsurați cu această creatură fabuloasă, e mai bine să aveți susținători umani ca ajutor.

Dungeon Siege pune în prim-plan ciomăgitul monștrilor într-o echipă de până la opt parteneri de joc.

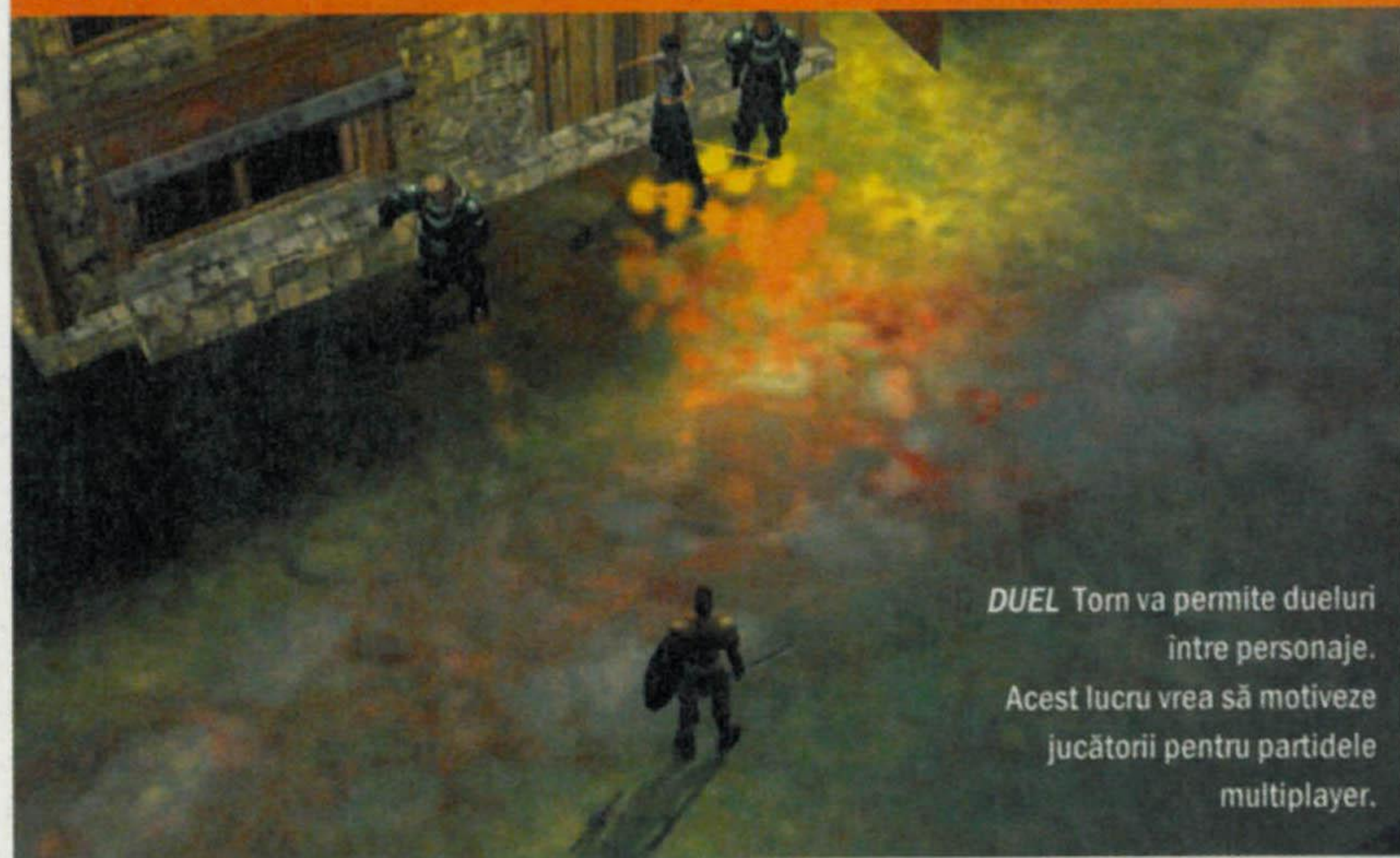
Ciopârțiți pe front împreună cu coechipierii dvs.: în fundal prietenul dvs. face vrăji cu ploaie de foc, iar alături arcașul trage cu săgeți incandescente.

Luptele simple sunt similare celor din **Diablo** marcat de acțiune, iar căutarea unique items-urilor e la fel de motivantă. În modul World năvăliți în echipă asupra zonelor inamice și rezolvați quest-uri. Modul

Short, în schimb, e incomparabil de scurt și pune în prim-plan un țel anume, cum ar fi cucerirea unei zone sau găsirea unui anumit obiect. Veți găsi suficienți participanți pe Internet, în MSN Gaming Zone.

Multiplayer: **LAN, Internet** | Număr de jucători: **2 până la 8** | Editor: **separat** | Moduri de joc: **2**

TORN



DUEL Torn va permite dueluri între personaje. Acest lucru vrea să motiveze jucătorii pentru partidele multiplayer.



BOGAT ÎN FEȚE

Diferitele rase vor purta dialoguri pe teme multiple.

In **Baldur's Gate** puteți rezolva misterele și lupta în echipă, dar lipsurile enervante în design tulbură distracția: îndată ce personajul principal stă la taclale cu un personaj controlat de PC, prietenii trebuie să ia pauze plictisitoare. **Torn** evită această problemă. Real time e scris aici cu majuscule, iar în modul multiplayer, pe

durata dialogurilor, participanții pot să-și expună impresiile fără nici o restricție; partenerii de discuție vor reacționa în consecință.

Luptele se duc de asemenea în timp real și fără limite. Rămâne la

alegera dvs. dacă soluționați campania single player împreună sau abordați quest-uri multiplayer separate.

Duelurile dintre jucători vor incita și ele la partide în rețea.

Multiplayer: **LAN, Internet** | Număr de jucători: **2 până la 6** | Editor: **nu are** | Moduri de joc: **2**

GRAFICA

NEVERWINTER NIGHTS



Ați fi recunoscut? **Neverwinter Nights** se bazează pe engine-ul lui **Omen** îmbunătățit, care provine inițial din jocul **MDK 2**.

Noul nume: **Aurora**. Astfel e posibilă abordarea zoom și rotirea perspectivei fără restricții, dar nu este necesară. Dacă doriți, personajul dvs. ocupă o treime a ecranului și, mulțumită bogăției de detalii, mai face totuși o impresie bună.

La vrăji imaginile devin de-a dreptul impunătoare: dacă o minge de foc pornește spre adversar, pe pereți se ridică umbrele, ca în **Severance**.

Prețul acestui deliciu grafic

înseamnă un **Pentium 800**, inclusiv o placă 3D cu performanțe corespunzătoare. Alții joacă cu grafică simplă și un **Pentium II 300** ca dotare minimă. Programatorii recomandă un calculator de clasă mijlocie.

De la un **Pentium III 600** în sus nu va mai trebui să faceți compromisuri de calitate pentru ca jocul să ruleze fluid. La capitolul grafică, **Dungeon Siege** arată și mai bine și imediat în urma lui vine **Neverwinter Nights**, care își manifestă splendoarea vizuală mai ales în mișcare. Abia atunci își desfășoară cu adevărat efectele de lumini dinamice procesate în timp real și animațiile fluide.

- 1** Chiar și pentru simplul magic missile producătorii creează animații pompoase.
- 2** Solul acoperit de frunze este unul dintre nenumăratele texturi din editor. Pe lângă aceasta, veți crea case, peșteri întunecate, orașe, păduri sau mlaștini.
- 3** Priviți cu atenție: lumina soarelui se strecoară aici printre crengile copacilor. Cine trece prin razele de lumină poate admira particulele de praf plutind în aer.
- 4** Copacii apar într-un raport de dimensiune realist față de personaje.
- 5** O vrajă de protecție înfășoară personajul într-un nimb strălucitor.
- 6** Închipuiți-vă că ajungeți într-un donjon la o bifurcare și vedeți o umbră gigantică întunecând pereții. Apare un dwarf. Sursele de lumini procesate în timp real fac astfel de structuri posibile.
- 7** Coloana se ridică în sus, iar umbra sa e gigantică. Dacă dwarf-ul (**8**) se mișcă, umbra se va mișca și ea, conform perspectivei corecte.
- 8** Piticul poate declanșa paranoia: credeți că vă așteaptă adversari după fiecare colț, când de fapt umbrele se mișcă și ele în timp real, o dată cu piticul.

Engine: **Aurora** | Perspectivă: **complet în 3D** | Rezoluție: **1.600x1.200**

Hardware: Minimum: **Pentium II 300 MHz**, Recomandat: **Pentium III 800 MHz**

Latura grafică în comparație

DUNGEON SIEGE



Dungeon Siege o ia pe aceeași cale ca Gothic. Arealele se întrepătrund, iar perioade de încărcare prelungite nu aveți decât la început.

Colindați neconținut din sate în donjoane, din păduri în peșteri, engine-ul Siege făcând toate acestea posibile. Tot mulțumită acestuia, lumea jocului capătă un luciu inegalabil: copacii se înalță spre cer, iar

după stânci se cascadează prăpăstii amețitoare. Numai ceața volumetrică limitează perspectiva. Efectele pirotehnice ale vrăjilor generează pe monitor o imagine impunătoare.

Relațiile dimensionale dintre oameni și natură sunt potrivite, iar atmosfera este și ea adecvată. Singurul neajuns îl constituie cerințele mari de hardware.

- 1 Producătorii au creat nenumărate animații pentru atacuri.
- 2 În lupte, lucrurile nu decurg delicat: sângele țâșnește și membrele tăiate zboară prin aer.
- 3 Atacurile magice sunt la fel de pretențioase ca în Neverwinter Nights. Vedeți aici o ceață verzuie de otravă, care învăluie monstrul.
- 4 Relațiile dimensionale dintre om și natură sunt corespunzătoare, ca în Neverwinter Nights.
- 5 Dacă ninge, un peisaj verde se transformă treptat într-o zonă albă, învăluită în zăpadă.
- 6 Pentru ca framerate-ul să nu cadă în valorile roșii, distanța vizibilă este limitată prin ceață: obiectele aflate la distanțe mari dispar în ceața opacă.

Engine: **Siege** | Perspectivă: **complet 3D** | Rezoluție: **1.600x1.200**

Hardware: Minimum: **Pentium II 400 MHz**, Recomandat: **Pentium 4 1.000 MHz**

TORN



Orașele și donjoanele par nepopulate, iar vrăjile invizibile.

Nu vă lăsați însă prea repede speriați de screenshot-urile sărăcăcioase; dacă dăm crezare producătorilor, artiștii lui Black Isle Studios lucrează din greu pentru a ridica grafica la un nivel pe măsura concurenței.

În ajutor vor avea versiunea

îmbunătățită a engine-ului Lith-Tech 3.1, cu care vor să realizeze o lume tridimensională.

Rotiți perspectiva liber, zooming-ul se face automat și în funcție de situația de joc.

În donjoanele strâmte urmăriți din apropiere, pe când în peisajele outdoor e tocmai invers.

- 1 Imaginea de apariție a dwarfilor, elfilor, orcilor și a creaturilor asemănătoare unor pisici, numite Sidhes, variază. Un ogre e cel puțin de două ori mai lat decât omul din imagine.
- 2 Aici vedeți o vrajă ofensivă de gheață a magiei haos.
- 3 Comparativ cu demonii de coșmar din Dungeon Siege, cu o grafică bombastică, adversarii din Torn par inofensivi.
- 4 Până acum, efectele de vrajă variau puternic în ce privește calitatea grafică. Aici, în jurul personajului se formează particule albastre, care dispar în aer. Mult mai neconvingătoare apare...
...această vrajă de foc, care a incendiat solul. Flăcările par lipite ca niște bitmap-uri bidimensionale.
- 5

Engine: **Lithtech 3.1** | Perspectivă: **complet 3D** | Rezoluție: **1.024x768**

Hardware: Minimum: **Pentium II 400 MHz**, Recomandat: **Pentium III 600 MHz**

www.HostileEncounter.com

coming soon to a PC near you!

Pre-order your copy NOW!



The Assembler Specialists!

SOLAR
Software srl
ROMANIA

Bucuresti
Tel. 095-011 499
Fax (01) 4109074
office@SolarSoft.ro

Contab8

Salarii

Mijloace Fixe

Stocuri

Facturare; Casa; Banca

Urmarierea Productiei

Difuzare Publicatii

Evidenta Publicitate

Pontaj (Control acces)

Deployment

Information Management Systems Anallsys & Consulting

Low Level Programming (ASM, DLL)

3D Mod elling

Rally Trophy

Prin Rally Trophy (inițial Historic Rally Trophy) pe poziția de start se află un simulator de curse de mâna-ntâi, care vă poartă înapoi la izvoarele curselor.

În locul monștrilor de plastic cu spoilere de genul unui Ford Focus sau Peugeot 206, aici intrați pe pistă cu piese clasice ale raliului, care în mod normal nu mai pot fi văzute decât în muzee.

Versiunea de testare pe care

am jucat-o ne-a stors lacrimi din ochi, ca fani de vehicule oldtimer ce suntem, cu perle ca Mini Cooper S, Ford Escort RS 2000 sau Volvo Amazon.

De asemenea, foarte promițătoare este și fizica conducerii. Întrucât nici una dintre mașini nu e dotată cu chițibușuri moderne, ABS, servodirecție sau tracțiune integrală, oldie-urile se conduc în mod corespunzător mult mai pretențios și necesită

chiar și la cel mai simplu nivel o mână exersată la volan.

În timp ce în modul deja jucabil de raliu o goniți singur pe piste contra cronometru, în versiunea finală veți putea participa și la curse arcade, în care pe pistă se vor întrece până la opt concurenți.

Producător Bugbear
Termen octombrie 2001



MAȘINA TIMPULUI Privind cockpit-urile bolizilor,

reconstruite cu acuratețe, ni se trezesc emoții din copilărie.

SĂRACUL MINI Mașinile se deteriorează la accidente,

urmând modele detaliate de avarii. Farurile sparte sunt o mostră.



Salt Lake City 2002

In tradiția clasicilor ca Winter Games, Salt Lake City 2002 va încena discipline olimpice situate sub temperatura de îngheț. Printre acestea, curse de schi, snowboard și sanie.

În prim-plan va sta o acțiune simplă, dar provocatoare.

Attention to Detail | noiembrie 2001



Rally Champ. Extreme

Acest joc oferă ocazia unui raliu nebun, cu pretenții de realism reduse. În modele moderne de marcă, de pildă Ford, Audi sau Skoda, veți străbate munți și văi.

Un model de avarii cu componente care se desprind oferă satisfacție și la crash-uri.

Ubi Soft | septembrie 2001



Crazy Car Championship

Pe autostradă s-a dezlănțuit din nou nebunia. În Synaptic Soups Funracer, construiți mașini trăsnete diabolice și străbateți cu ele piste cu nimic mai puțin curioase.

Ca de obicei, pe parcurs mașinile pot fi îmbunătățite prin colectarea power-up-urilor.

Synaptic Soup | septembrie 2001

COUNTDOWN

Jocuri de a căror apariție se bucură cel mai mult cititorii PC Games:

- 1 FIFA 2002**
Simulator de fotbal | nov. 2001
- 2 Tony Hawk's Pro Skater 3**
Simulator de skateboard | dec. 2001
- 3 NHL 2002**
Simulator de hochei | oct. 2001
- 4 F1 Racing Championship 2**
Simulator F1 | decembrie 2001
- 5 Motor City Online**
Curse-Online | sept. 2001
- 6 MS Flight Simulator 2002**
Simulator de zbor | octombrie 2001
- 7 NBA Live 2002**
Simulator de baschet | dec. 2001
- 8 Grand Prix 3 Add-on**
Simulator F1 | a apărut
- 9 F1 2001**
Simulator F1 | decembrie 2001
- 10 Paris Dakar Rally**
Curse | a apărut

Avanpremieră

Simulator de fotbal



FIFA 2002

După ani de îmbunătățiri grafice, simulatorul de fotbal al lui EA Sports face **revizia generală și la gameplay.**



ATENȚIE! Trebuie să acționați atent la dueluri, căci faulturile brutale se lasă mai totdeauna cu cartonaș roșu.

DELICIUL OCHILOR
Animațiile fotbalistilor sunt fascinante, mulțumită tehnicii de motion capturing.

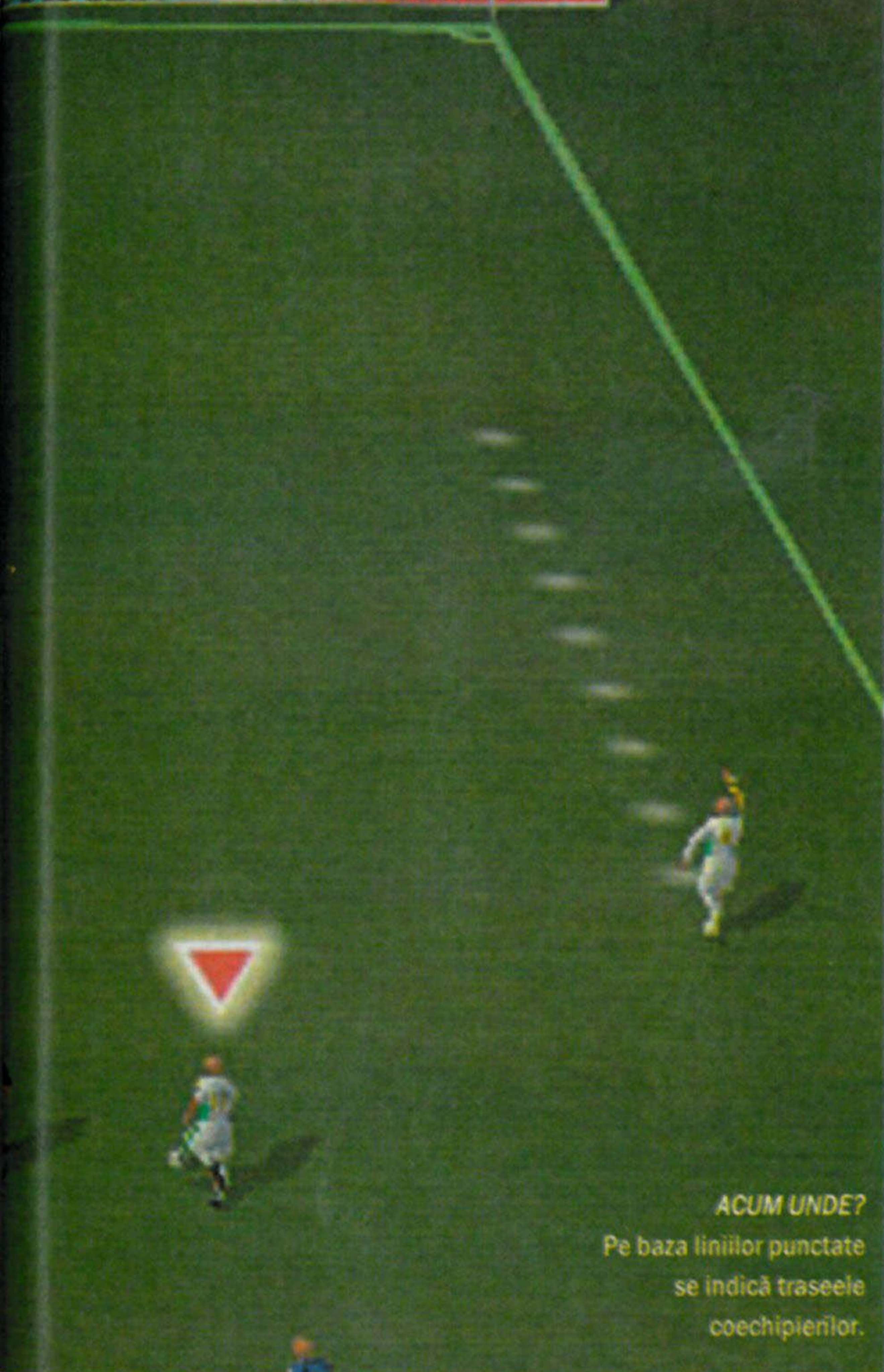




SUPTERII
STIU DE CE!

Jucătorii vor fi ușor
de identificat, chiar
dacă nu au trăsă-
turile originale.

WORLDWIDE
McDonald's



ACUM UNDE?

Pe baza liniilor punctate
se indică traseele
coechipierilor.

STILIZAT Noile meniuri, cum e acesta al rundelor
de calificare, par moderne și practice.

qualification
Groupings

Group 1
Faroe Islands
Luxemburg
Russia
Slovenia
Switzerland
Yugoslavia

Group 2
Andorra
Cyprus
Estonia
Netherlands
Portugal
Republic of Ireland

Group 3
Bulgaria
Czech Republic
Denmark
Iceland
Malta
Northern Ireland

Group 4
Azerbaijan
Macedonia
Moldova
Slovakia
Sweden
Turkey

qualification
notes:

Finish 1st in your group to advance to the qu

hot sheet
back

forward

options



nainte de a putea arunca o
privire asupra lui FIFA
2002, jurnaliștii invitați de
pe tot cuprinsul globului au trebuit
să demonstreze că au talent la
manevrarea balonului.

În Centre Technique National
Fernand Sastre de la Paris - terenul
de antrenament al naționalei
cocoșului galic - jurnaliștii au parti-
cipat la un antrenament lejer, dar
cuprinzător.

Coordonați de fotbaliști pro-
fesioniști și antrenori legendari
(Lothar Matthäus, Giovanni
Trapattoni, Ian Rush și Lawrie
McMenemy, printre alții), au exer-
sat pase directe, lovituri cu capul,
aruncări de la margine și chiar
poziții tipice de manifestare a
bucuriei. După prezentarea ce a
urmat, ne-am putut convinge în
nenumerate partide că inovațiile
anunțate vor schimba și îmbunătăți
simțitor noua versiune FIFA. Noul
sistem de pase permite acest lucru.
Acest lucru e valabil atât pentru
versiunea PC, cât și pentru vari-
anta PS2 pe care am analizat-o.
Mecanica jocului este identică,
indiferent de platforma de utilizare.

În FIFA 2002 indicați la fiecare
pasă, cu joystick-ul analog, direcția
exactă a acesteia (cine utilizează
tastatura nu poate indica direcția
decât în pași de câte 45 grade, după
care programul calculează poziția
exactă). Cu cât apăsați mai mult
pe tasta de pasă, cu atât mai puter-
nic va șuta jucătorul mingea spre
coechipier. Astfel sunt posibile, în
sfârșit, manevre de joc efective și
realiste. Coechipierii gândesc mai
bine și sprintează deseori în spațiul
liber. Acest lucru e indicat printr-o
linie punctată, care se trage de la
poziția jucătorului respectiv până
la destinația la care aleargă. Cu o
pasă precisă în adâncime se pot
păcăli și apărări-beton. Manevra
necesită însă ceva antrenament,
căci nici jucătorii din defensivă nu
sunt chiar proști și prevăd com-
binațiile evidente. Cum și în ce
condiții pasați cel mai bine aflați
dintr-un tutorial cuprinzător, pe
care-l recomandăm chiar și vete-
ranilor seriei FIFA. Și în apărare

jucătorii trebuie să-și schimbe tac-
tica: cei care până acum faultau cu
plăcere se vor trezi rapid fără
echipă în noua versiune FIFA.
Arbitrii se implică riguros, atacurile
din spate sunt pedepsite aproape
fără excepție cu cartonaș roșu, iar
fair play-ul câștigă.

Ca de obicei, modurile de joc
sunt diverse. Mulțumită nenumă-
ratelor licențe, puteți juca în cam-
pionatele din 16 ligi, de exemplu în
cele mai cotate: ale Italiei, Spaniei,
Franței, Germaniei și în liga pro-
fesionistă din SUA. Pe lângă asta,
veți participa cu una din 75 de
echipe naționale la calificarea
pentru runda finală a Campiona-
tului Mondial din 2002. Potrivit EA
Sports, oboseala și accidentările din
echipă vă solicită mai mult în pozi-
ționarea jucătorilor și în adoptarea
tacticii. Oricât de mult ne bucură
modificările de conținut, ce trebu-
iau întreprinse deja de mult, nu
putem uita că seria se dezvoltă și
din punct de vedere tehnic.

Mulțumită unei utilizări mai
mari a poligoanelor, gradul de
detaliu al actorilor este impres-
sionant, iar animațiile sunt realiste.
Comentatorii ajung să aibă chiar și
opinii diferite în situațiile contro-
versate. În cele din urmă, produ-
cătorii au ținut cont și de rugă-
mințile de ani de zile ale jucătorilor
și au integrat un control liber
configurabil.

Concluzionând, FIFA 2002 pro-
mite să corespundă într-adevăr
etichetei de simulator de fotbal.
Un neajuns: atacurile individuale
cu jucători rapizi, cum ar fi Elber,
conduc aproape de fiecare dată la
gol, iar EA Sports ar mai trebui să
oprească acest lucru.



PRIMA IMPRESIE

Noul FIFA se joacă într-adevăr complet
diferit față de celelalte părți de până
acum. Noul sistem de pase îmi place,
ameliorează caracterul de simulator al
jocului și-l face mai pretențios.

ANDREI RITOCK-SCHOTSCH

Producător EA Sports
Termen noiembrie 2001



ALERGARE PE FLANCURI

Coechipierii din FIFA 2002 sunt
deosebit de inteligenți. Deoarece doi
apărători stau la centru, jucătorul
nostru aleargă spre exterior.



F1 2001

Din pierderi se învață:
după startul nereușit al lui
EA Sport în lumea virtuală
a Formulei 1, F1 2001 vrea
să recucerească
cu o tehnologie nouă terenul
pierdut în favoarea concurenței.

Până la ora actuală, alegerea pentru fanii Formulei 1 a fost ușoară: în pofida unei adevărate avalanșe de adaptări inspirate din circulațiile-putere, pentru hobby-piloții serioși nu intra în discuție decât Grand Prix 3 sau F1 Racing Championship. Această situație n-au reușit s-o schimbe nici specialiștii de sport de la EA Sports cu F1 2000. Se pare că critica fondată la adresa lui F1 2000 și urmașului

său, Championship Season 2000, a avut efect asupra echipei britanice de producători, care a refăcut pentru ediția 2001 întregul sistem grafic și fizic. Având la bază o versiune de testare, am reușit să vedem rezultatul acestor strădanii.

Deja din prima privire se constată că producătorii și-au făcut temele de casă; erorile grave ale precursorilor, cum ar fi grafica, ce rula greu chiar și pe calculatoare foarte performante, nu mai intră în discuție.

Producătorii susțin că noul motor grafic rulează de patru ori mai rapid decât engine-ul inițial, pe aceleași sisteme. Într-adevăr, pe PC-urile redacției versiunea de testare primită nu a avut pierderi de performanță nici în învălmășelile mari ale cursei și nici în condiții ploioase și cețoase.

După cum îi sugerează și numele, F1 2001 va simula datele cele mai recente ale sezonului actual, toate traseele și modelele bolizilor fiind realizate cu această ocazie. Nou este și modul de conducere, la care încă se lucrează, dar care a făcut o impresie pe cîste deja în această versiune în avanpremieră. Deosebit de interesant este sistemul meteo, care procesează dinamic vremea pentru întregul sfârșit de săptămână pe durata cursei. Acest lucru înseamnă mai mult efort pentru jucător, căci norii se pot aduna în plină cursă, iar pista devine un adevărat tobogan.

În asemenea condiții, nu numai jucătorul va avea de furcă, deoarece și adversarii PC sunt supuși aceluiași condiții, egalitatea de șanse fiind deplină. Din cât am apucat să vedem, AI-ul piloților PC va prilejui curse foarte palpitate. Astfel, timpii de parcurgere

sunt realiști și concurenții nu s-au lăsat provocați la un crash nici când am lăsat o mașină în mijlocul traseului.

Din păcate, din multe detalii anunțate încă nu am putut vedea nimic, dar producătorii ne promit adevărate delicii, cum va fi posibilitatea de a realiza mișcările echipei din boxe prin motion capturing. F1 2001 va oferi multe și din punct de vedere acustic. Inginerii de la boxe vă vor ține la curent prin radio asupra tuturor detaliilor necesare: starea vehiculului, acțiunile adversarilor sau vremea.

Cine nici așa nu e mulțumit poate activa comentatorul, care redă acustic acțiunile jucătorului, spectaculoase sau, din contră, dezamăgitoare.



PRIMA IMPRESIE

Din punct de vedere grafic, versiunea de testare s-a apropiat foarte mult de concurența de la Ulbi-Soft. Tehnica și AI-ul fac o impresie bună și ating în sfârșit nivelul EA-Sports cu care ne-am obișnuit.

ANDREI RITOK-SCHOTSCH

Producător..... Image Space
Termen septembrie 2001

ICON-urile

RECOMANDAT

18+

Peste 18 ani

Jocul nerecomandat sub 18 ani

TIPS & TRICKS



Tips & Tricks

Soluție completă, cheat-uri sau indicații în această ediție

VIDEO



Video

Videoreportaj pe CD-ROM-ul revistei

DEMO



Demo

Versiune demo pe CD-ROM-ul revistei

PATCH



Patch

Bugfix/Update pe CD-ROM-ul revistei

MULTIPLAYER



Multiplayer

Acest joc e deosebit de distractiv jucat în companie, la același PC, în rețea sau prin Internet.

ONLINE GAME



Online

Joc online pur - accesul la Internet este absolut necesar.

ADD-ON



Add-on

CD suplimentar - programul de bază este necesar.

BUGS



Attention: Bugs

Versiunea de vânzare conține erori care influențează gameplay-ul.

TOOLS



Tools

Pe CD-ROM se găsesc soft-uri utile, hărți sau editoare.

EXCLUSIV



Exclusiv

Numai în PC Games găsiți astfel de informații și imagini exclusive.

Distincțiile



Jocurile de strategie, sport, acțiune sau aventură deosebit de bune sunt gratificate cu un premiu deosebit: PC Games Award, cel mai important. Astfel veți recunoaște jocurile bune dintr-o singură privire: peste tot unde vedeți această decorație, puteți cumpăra fără griji produsul respectiv, dacă sunteți fan al genului. Cel mai bun joc testat din ediția respectivă primește și distincția de Jocul lunii.



Cum testăm

Consiliat de PC Games: simbolurile și testcenter-ul vă ajută în luarea deciziei de achiziționare.

Fiecărui joc îi atribuim un punctaj dintr-o scală de la 1 la 100 de puncte, putând astfel compara direct două jocuri asemănătoare (de exemplu, două jocuri RTS). Numai jocurile absolut deosebite primesc punctaje de 90% sau mai mult. Jocurile care merită să fie cumpărate le recunoașteți după un rating de 80% sau peste, iar jocurile bune, cu mici greșeli de detaliu, primesc un punctaj începând cu 70%. La jocurile cu un punctaj de 50% sau 60% trebuie să gândiți bine dacă să le mai

cumpărați; în cazul acestora merită mai degrabă să așteptați până ce scad prețurile. Jocurile submediocre, sub 50%, nu pot fi recomandate nimănui cu conștiința împăcată. Punctajul se stabilește în fața întregii redacții, asigurând astfel maxima obiectivitate posibilă. Pe de altă parte, preferințele și înclinațiile unui tester nu pot influența astfel punctajul final. De altfel, punctajul de satisfacție la joc este un punctaj pur de calitate. Prețul de vânzare și cerințele de hardware nu intră în stabilirea punctajului.

TESTCENTER

La jocurile care solicită în mod intensiv hardware-ul, executăm o testare pe cele mai răspândite configurații. Testcenter-ul

vă indică detaliat, prin cele trei culori ale semaforului, care va fi performanța atinsă de joc pe PC-ul dvs.

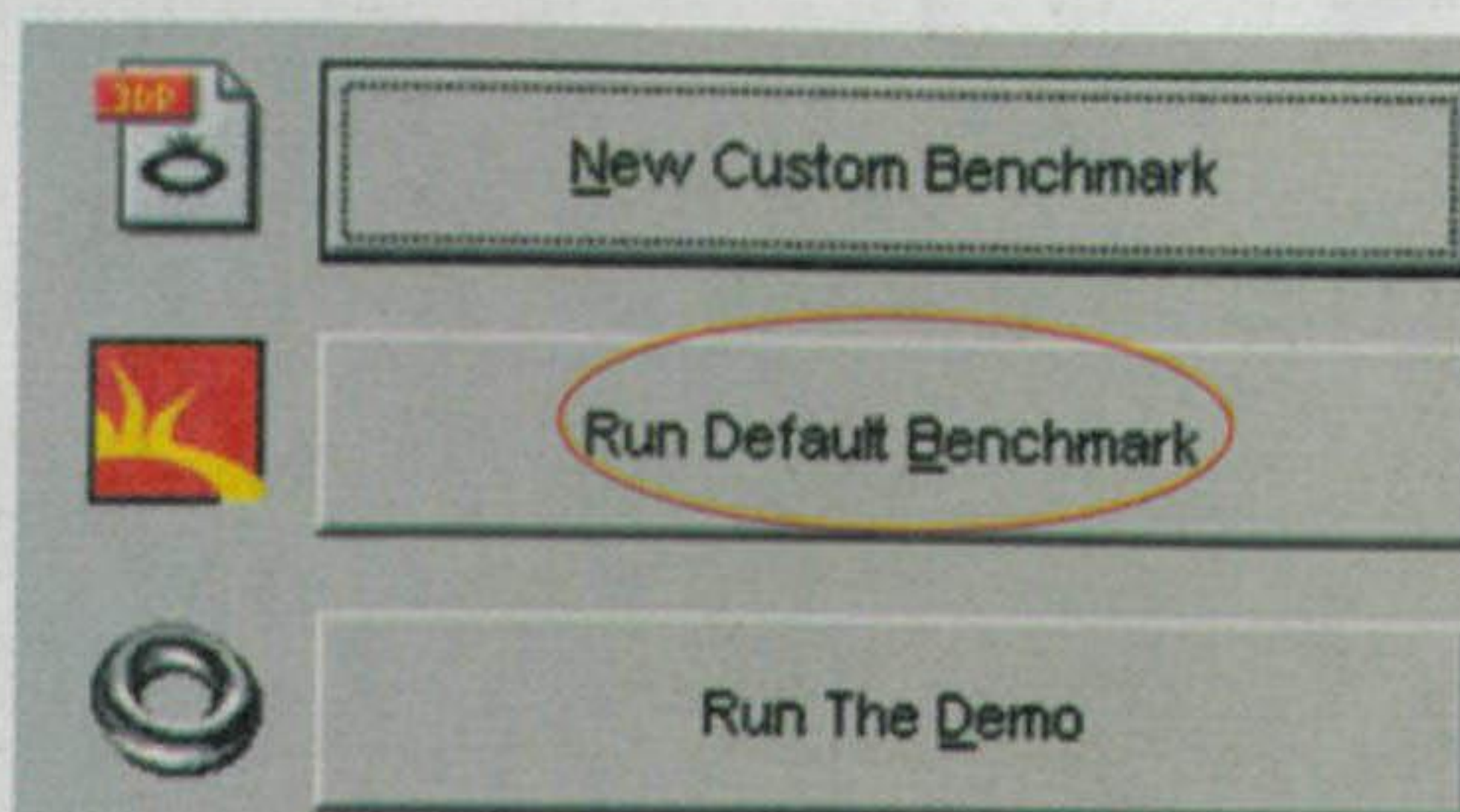
LOW END			STANDARD				HIGH END				
SISTEM:	Pentium II 300	Pentium II 300	Duron 600	Pentium II 400	Celeron 450	Pentium III 500	Pentium III 700	Pentium III 933	T-Bird 900	T-Bird 900	Pentium III 933
TEST CENTER	64 MB Software	64 MB Riva TNT	128 MB Matrox G 400	128 MB Voodoo2	128 MB Voodoo3	128 MB Voodoo3	128 MB Riva TNT2	256 MB Voodoo5	128 MB Voodoo5	128 MB GeForce2 MX	128 MB GeForce2
BENCHMARK:	809	1.649	2.309	2.349	2.482	2.509	3.239	4.089	4.159	4.809	6.202
640x480 min.											
640x480 max.											
800x600 min.											
800x600 max.											
1.024x768 min.											
1.024x768 max.											
MINIMAL DETAILS											
<p>Dacă aveți probleme cu imaginea, micșorați rezoluția. Pentru a ridica gradul de cursivitate a derulării jocului, reduceți detaliile grafice. În setup veți găsi opțiunile pentru modificarea acestor setări.</p>								<p>Setările la maxim se recomandă doar pentru sistemele high-end. Aceste sisteme au resursele necesare redării cursive și fidele a efectelor cum ar fi T&L.</p>			
LEGENDĂ											
	Tehnic imposibil	Inacceptabil	Acceptabil	Optim							

Testăm toate jocurile pe cele zece configurații diferite. Acestea vor fi ocazional completate prin hardware-urile noi care apar în comerț.

Pentru o orientare mai bună, aici vedeți rezultatele 3Dmark 2000, cu care sistemele noastre au fost certificate. Aceasta vă ușurează mai mult detectarea sistemului vostru corespunzător.

Dacă pe PC-ul dvs. trebuie să dezactivați detaliile, aici veți vedea consecințele. Pe lângă aceasta, testerul nostru vă dă și ponturi importante de tuning.

Culorile arată cât de bine rulează jocul: roșu semnifică sacadat, verde fluid. Galben înseamnă că puteți juca în condiții medii.



JOCURI DE CIFRE
Iată cât de simplu puteți obține valoarea „3Dmark” a PC-ului dvs.: apăsați pur și simplu „Run Default Benchmark”.



PERSPECTIVĂ TOTALĂ
Îl poți vedea astfel pe Max Payne doar dacă activezi pauza. Camera se rotește atunci în jurul personajului.



O CHESTIUNE CU CAP
Pentru a nu prăpădi inutil
muniție, strigătul
de agonie al adversarului
vă informează asupra
decesului acestuia.

ÎN LINIE Puteți urmări proiectilele atât de detaliat
numai în screenshot-uri sau în modul slow motion.

Max Payne

**Mai convingător nu am văzut
trăgând armele în nici un alt joc.**

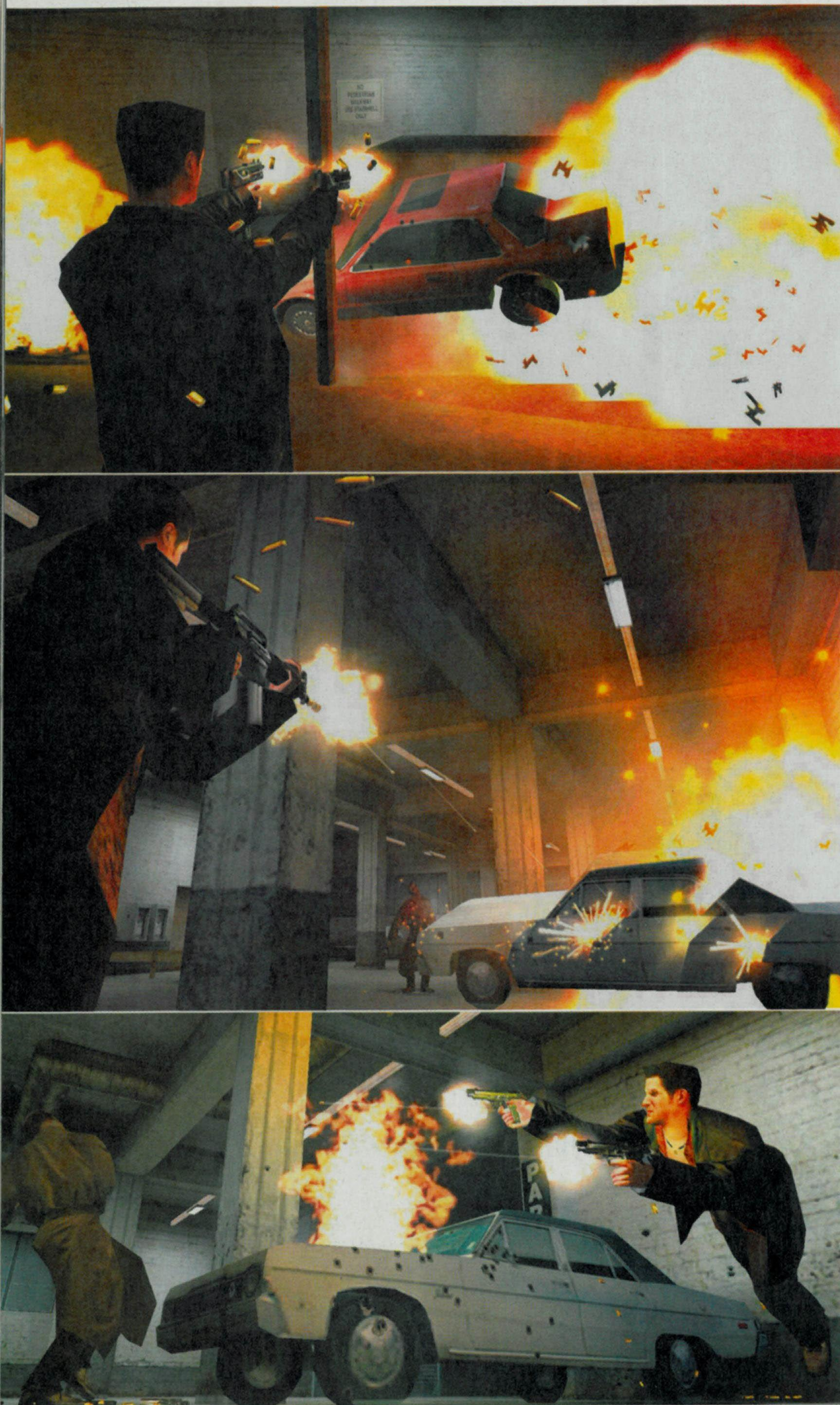
Grafica este coloana vertebrală
a celui mai bun joc al anului.

În New York dom-
nește haosul: o fur-
tună de zăpadă își
face de cap, sirenele poliției
vuiesc, iar elicopterele fac
volute în jurul unui zgârie-
nori pe al cărui acoperiș stă un
Max Payne, vizibil epuizat. De
ce atâta tam-tam? „Pentru a
explica situația, trebuie să mă
întorc înapoi cu trei ani”,
spune Max. Jocul începe cu

ultima scenă dinaintea fina-
lului - un procedeu artistic pe
care-l cunoaștem din filme ca
Fight Club sau Forrest Gump.
După mai bine trei ani de
așteptări aveți în sfârșit ocazia
să jucați această retrospectivă.

Urmează schimbarea de
scenă. Max se află în casa lui, îl
privești din perspectivă 3rd
person. Trebuie să găsiți intru-
sul care vă amenință copilul





și iubita. După ce treceți prin hol, ajungeți față în față cu adversarii. Chiar în acest moment jocul își arată virtuțile, prezentându-i pe adversar și pe Max cum încremesc surprinși. După două focuri de Beretta, adversarul se prăbușește mort, iar jucătorul exultă. Figurile cad la pământ într-un mod regizat la marea artă. Puteți urmări secvența decesului acestora și cu încetinitorul. Familia lui Max însă nu mai poate fi ajutată cu nimic. Când năvăliți în cameră, protagonistul ține corpul neînsuflețit al nevastei sale în brațe și plânge, fără să plătească tribut orgoliului de macho. În asemenea momente, jocul se mișcă cu succes pe linia îngustă ce delimitează arta de kitsch.

Personajele cad în mod teatral la pământ. Urmăriți aceste secvențe în slow motion, dar **nu se recomandă celor cu sistemul nervos plătând.**

După ce ați încheiat secvența de introducere, Max Payne vă răpește într-o aventură amețitoare prin clasică lume interlopă a New York-ului. Scenele sunt constituite din cârciumi stranii, moteluri ieftine, pivnițe suspecte, parcuri slab iluminate și străzi întunecate. Primul nivel vă duce într-o stație de metrou, unde Max este așteptat de o persoană de contact și pe unde hoții își fac de cap.

Grafica impresionează de la bun început, creând o atmosferă unică: pereții sunt împodobiți cu graffiti, iar lumina artificială creează o reflexie mată. Imunda lume underground are un realism aproape fotografic, grație texturilor perfecte. O ușă vă conduce într-o încăpere a cărei podea e pătată cu sânge. Cine urmărește această urmă morbidă ajunge la primul adversar.

CA-N FILME Parcare este ambianța mai multor script events. Mașinile iau colțul în trombă, se iznesc de furgonete și explodează spectaculos. Adversarii se ascund în spatele lor.

Toate bune și frumoase, dar cum să țintesc?



Priviți cu atenție. Acest mic pixel alb are rol de cătare. În învălmășeala luptelor, punctul dispare deseori, mascat de explozii. În modul slow motion, ținta poate fi fixată mai bine pe adversari, deoarece reacționează mai puțin sensibil.



Max execută tocmai un Bullet Dodge. Trei secunde va pluti într-o direcție pe care nu o puteți influența pe parcursul zborului. Cătare însă o puteți mișca liber în continuare, astfel că executați chiar și rotiri de 360 de grade, eliminând toți adversarii din jurul dvs. Corpul lui Max se întoarce și el.

Dacă facem abstracție de splendoarea grafică, putem compara **Max Payne** cu **Tomb Raider**. Priviți eroul din perspectiva 3rd person și îl controlați cu tastele de direcție. Cui nu-i place își poate configura controlul după bunul plac. Unde Lara Croft nu practică decât manevre clasice de evitare, Max Payne demonstrează agilități ieșite din comun; prin apăsarea

tastelor, îl puteți rostogoli pe podea sau puteți executa așa-numitul Bullet Dodge. Această manevră ține de cele mai cool invenții din istoria jocurilor de acțiune: Max se lansează în direcția aleasă fără să țină cont de pierderi, în acest răstimp acțiunea decurgând încetinit preț de câteva secunde. Focurile adversarilor trec în acest timp la doar câțiva milimetri de voi. Conco-

mitent, luați adversarul în vizor cu ajutorul mouse-ului și apăsați tasta de foc. Țeava sclișește, iar glonțul - vizibil - părăsește pistolul. Liniile înguste marchează direcția de zbor a proiectilelor. Totul pare stilat, efectele sonore au mai multă profunzime în boxe, armonizându-se cu secvența încetinită. O dată cu terminarea efectului slow motion, Max devine extrem de vul-

nerabil: cade la sol, se oprește și trebuie să se ridice. Sunteți imobilizat pentru o fracțiune de secundă, iar adversarii au șansa de a riposta.

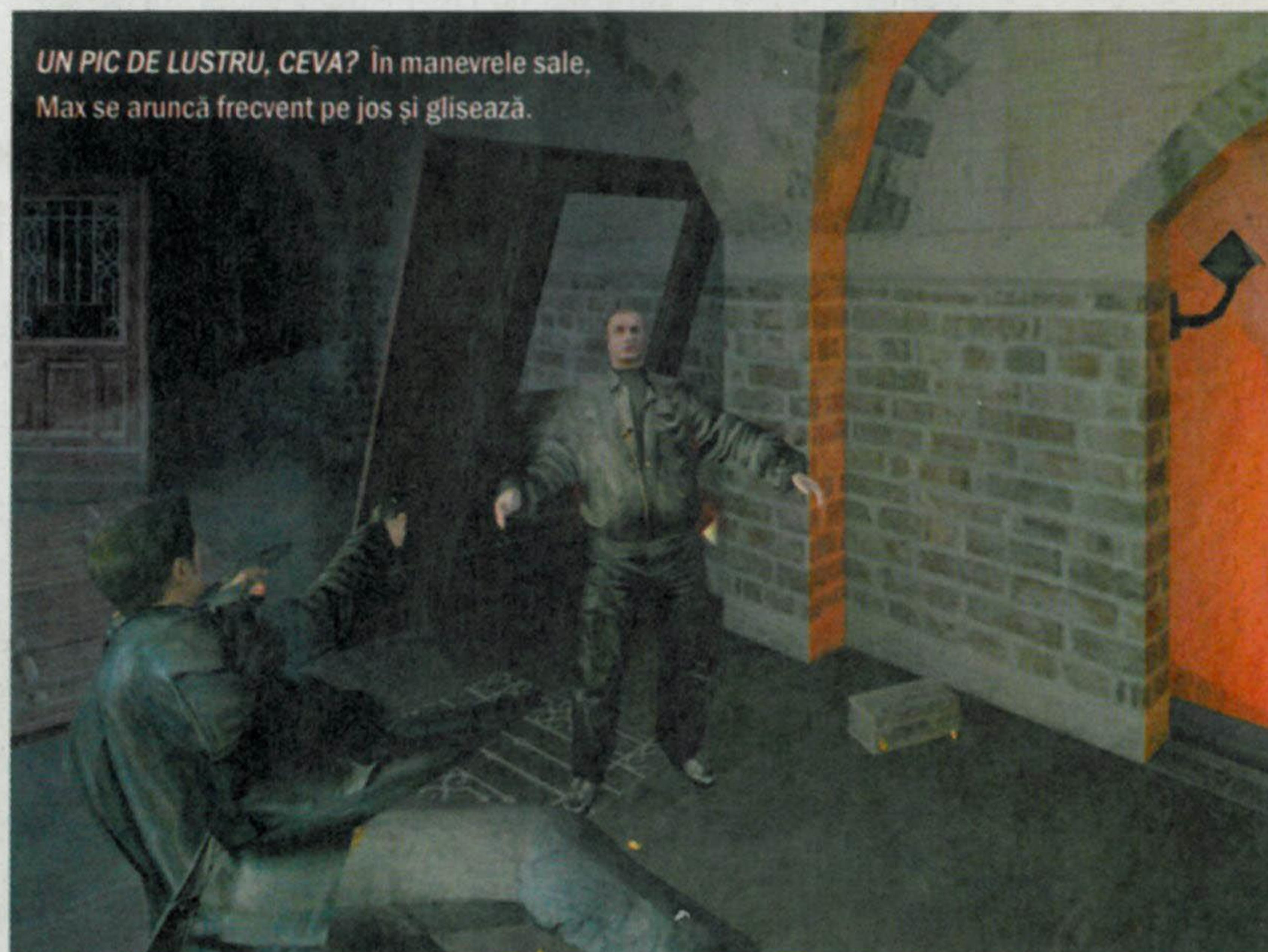
Totuși, Bullet Dodge este cel mai bun ajutor de supraviețuire pe care-l aveți, iar din acest motiv nu-l puteți utiliza nelimitat. Fiecare salt costă energie, al cărei nivel e indicat într-o clepsidră în partea stângă a imaginii. După fie-

Apetit de hardware

Fără îndoială, Max Payne arată minunat, dar pe ce hardware rulează fluid această splendoare grafică?

Am luat ca punct de referință programul de benchmark 3Dmark2001, care se bazează pe engine-ul MaxFX, utilizat în **Max Payne**. Cine atinge la acesta cel puțin 900 de puncte, ceea ce corespunde unui Pentium III 500 cu o placă grafică TNT 2 Ultra, va suporta lipsa de performanță chiar și la o calitate grafică redusă. În testcenter-ul nostru ar fi o căsuță roșie. Configurația ar primi căsuța galbenă dacă ar dispune de o placă grafică GeForce, într-un calculator tactat la cel puțin 700 MHz. Producătorii recomandă pentru un joc fluid un sistem cu o frecvență de tact de patru cifre.

Tot ce e peste 1.000 MHz și are o placă grafică GeForce2 dă în programul de benchmark peste 2.000 puncte, suficiente pentru a juca fluid **Max Payne** cu toate detaliile și o rezoluție pretentioasă de 1.024x768 de puncte.



UN PIC DE LUSTRU, CEVA? În manevrele sale, Max se aruncă frecvent pe jos și glisează.



ADVERSARII ZBOARĂ LA JOASĂ ÎNĂLȚIME ASTĂZI
În funcție de arma aleasă, băieții sunt proiectați în mod diferit prin încăperi. Grenadele și shotgun-ul asigură un salt garantat.

care răpunere încheiată cu succes veți primi „combustibil” proaspăt. Dacă situația pare a fi fără scăpare și aveți rezerva plină, puteți încetini acțiunea independent de Bullet Dodge, pentru o perioadă de până la opt secunde. În acest caz, se recomandă pușca cu lunetă: trageți cu precizie înainte ca adversarii să fi avut măcar șansa de a scoate arma. Dacă totuși ați fost răniți, vă ajută așa-numitele Painkillers, pe care le găsiți îndeosebi în dulăpioarele de prim-ajutor și pe care le utilizați apăsând tasta corespunzătoare. Deoarece Max își poartă după el rănila de la un nivel la altul și există întinse porțiuni în care nu aveți posibilități de vindecare, veți suspina ușurat de fiecare dată când găsiți pastile noi. În lupte, care uneori durează chiar minute întregi, trebuie să aveți nervi de oțel. Spre sfârșitul celor trei capitole,

altercațiile durează din ce în ce mai mult. Indivizi sclerați trimit în fiecare secundă un adversar asupra voastră, boșii mafioți asmut haite de criminali, în parcuri se trage cu ajutorul unor piese de artilerie

Manevra Bullet Dodge face parte dintre **cele mai cool invenții din istoria jocurilor de acțiune.**

montate în microbuze, elicopterele distrug arhitectura nivelului, în timp ce dvs. trebuie să vă găsiți o ascunzătoare. Nu vă rămâne mult timp să vă trageți sufletul. Se trage aici din greu, nici urmă de joacă de-a misterele. Nu există căi cu un singur sens și nici momente de plictiseală. Drumul e liniar și îl parcurgeți tot timpul la fel: cu armele încărcate.

Jocul devine bizar când

Max ajunge pe parcursul povestirii într-o lume a visului, mai exact a coșmarului. Alergați ca într-o viziune de-a lungul unui coridor care parcă nu se mai sfârșește. În fundal se aud urletele disperate ale

copilului, care se sting în ecou.

În cele din urmă, ajungeți în camera micuțului, care lucește în culori roșii ca sângele și unde țipetele acestuia ating limitele suportabilului. Sunt momente de veritabilă teroare psihică, într-un grad pe care nu-l întâlnim nici măcar în American McGee's Alice.

Max Payne dezvoltă o poveste care are ca subiect

principal violența și din această cauză nu are în nici un caz ce să caute în mâinile copiilor. În ciuda duratei relativ scurte de joc, circa zece ore în total, bodycount-ul atinge valori amețitoare. Pompați neîncetat plumbi în corpuri redactate realist, care de multe ori, în urma impactului cu gloanțele, zboară mai mulți metri prin peisaj și îl colorează cu pixeli de culoare roșu intens. Animațiile de acest gen sunt cele mai pretentioase la ora actuală. Chiar dacă se desfășoară foarte dur, luptele au o grație care amintesc de mișcările de balet și sunt îmbunătățite puternic prin perspectivele de urmărire care se oferă.

Vă veți atinge limitele după ce, la capătul primei parcurgeri a jocului, începeți următorul grad de dificultate. Dacă în modul normal mai aveți un pixel alb pe post de



SUNĂ BINE! Cel mai mult ne-a plăcut în test M4A1. Are mare putere de penetrare și e precis atât de la distanță, cât și din apropiere.

OPINII

CIPRIAN COROIANU



Ceea ce poate face polițistul tristei figuri este extraordinar. Max e într-adevăr mai cool decât Duke Nukem.

Max Payne e incredibil de distractiv, lucru care se datorează mai puțin graficii, cât principiului de joc bine pus la punct. Dar și din punct de vedere grafic Max Payne depășește cu mult engine-ul Unreal sau Quake 3. Modul Bullet Dodge, atmosfera și diversitatea sunt perfecte, iar textele din secvențele intermediare sunt chiar mai bune decât cele ale vechiului Duke Nukem, pe care-l detronează. După zece ore ai terminat jocul, dar sunt convins că vei dori să luai și a doua oară în vârfurile degetelor voastre soarta protagonistului. Grație funcției Quick Save puteți reincărca rapid ultima salvare, pentru a depăși situația mai bine. Bineînțeles, tentația de a salva după fiecare adversar este mare, iar acest lucru sacadează vâltorea jocului, dar o veți uita îndată ce modulurile mai dure de joc limitează numărul salvărilor permise. Evident, deja se vorbește despre filmul Max Payne. Cine va interpreta oare rolul acestui june-prim al PC-ului? Mickey Rourke vă spune ceva?

cătare, mai târziu va trebui să renunțați și la acest minim ajutor de țintire. În al treilea grad de dificultate e limitat chiar și numărul posibilităților de salvare.

Pe parcursul jocului veți muri de mai multe ori decât ar putea s-o facă o pisică, în ciuda multelor ei vieți, iar acest lucru este provocarea

finală. Modul New York Minute vă va administra și el o doză bună de adrenalină. Aici, cu un capital de pornire de 60 de secunde, veți primi pentru fiecare adversar lichidat câte 15 secunde în plus. Dacă contorul coboară la zero, ați pierdut jocul.

Cu toate că Max Payne se poate termina într-o singură

zi, diferitele moduri stimulează parcurgerea repetată. În plus, pe lângă joc mai primiți și un editor. Potrivit afirmațiilor designerului-șef, Petri Järvilehto, cine se descurcă cu cheat-ul de construcție Worldcraft al lui Half-Life va putea să creeze fără probleme scenarii proprii.

CIPRIAN COROIANU, ANDREI RITOK-SCHOTSCH

OPINII

ANDREI RITOK-SCHOTSCH



Nu m-ar deranja deloc dacă în dicționarul explicativ ar reda înțelesul lui „cool” prin „Max Payne”.

Am rămas șocat și nu-mi venea să cred: Max Payne s-a terminat, am jucat zece ore și s-a terminat. De ce? Vreau un add-on, mai vreau! Max Payne este la ora actuală cel mai bun joc de acțiune, îți dă senzația că ești cel puțin un Bruce Willis în Die Hard sau măcar un Mel Gibson în Payback. Chiar dacă facem abstracție de grafica splendidă, feeling-ul care te cuprinde e de neîntrecut. Max Payne a realizat un lucru cel puțin la fel de incredibil precum a fost Half-Life la vremea lui. Nu știu ce se mai poate întâmpla ca Max Payne să nu fie ales jocul anului. Profit însă de ocazie și țin să vă avertizez că Max Payne nu este deloc un joc pentru copii și nu degeaba nu se recomandă sub 18 ani. Prin realismul ei, lumea fantastică a acestui joc a ajuns să rivalizeze cu cea reală și un psihic labil poate trece ușor granița dintre acestea. În joc se întâlnesc și faze de coșmar, care pot avea efecte nebuloase asupra jucătorilor ce nu pot distinge între realitatea virtuală și cea cotidiană. Dacă după primele minute de joc nu vă simțiți în largul vostru, mai bine lăsați-l deoparte, căci aceeași concentrație de adrenalină o puteți atinge și într-un parc de distracții, fără a mai cheltui o groază de bani pe tratamente psihiatrice.

PUNCTAJ

MAX PAYNE

PRODUCĂTOR Remedy
DISTRIBUTOR Best Computers

PREȚ 27,5 USD
T. DE APARIȚIE A apărut

NECESAR Pentium III 450
96 MB RAM
HDD: 530 MB
RECOMANDAT Pentium 4 1.000
256 MB RAM
HDD: 830 MB

SUPORT Direct3D
Volan
Joystick
OpenGL
Gamepad
Force Feedback

MULTIPLAYER Single-PC 1
Internet -
1 jucător/pachet

GRAFICĂ 90%

Stabilește cote noi în domeniul acțiunii

SUNET 90%

Perfect din punct de vedere acustic

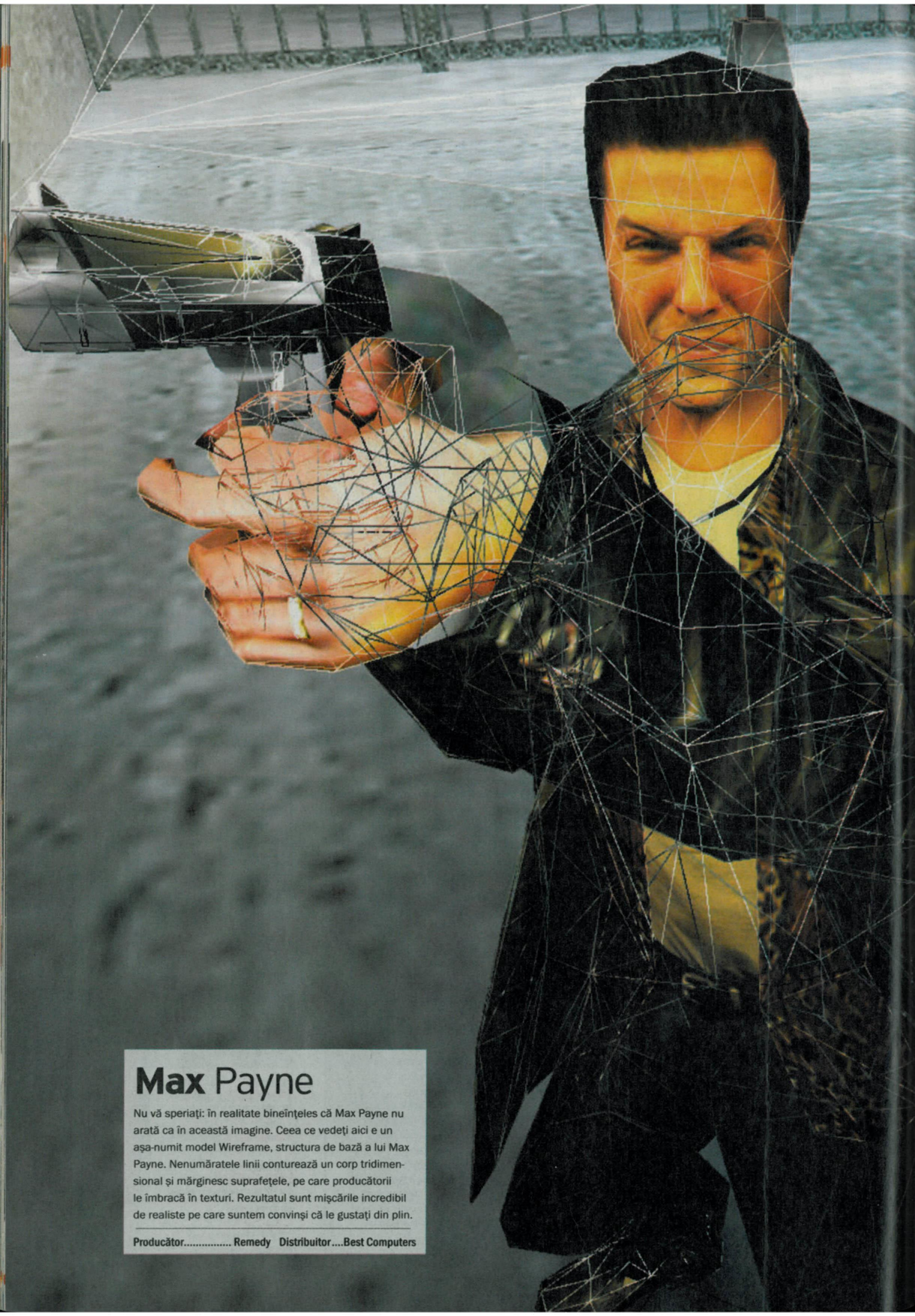
CONTROL 80%

Control standard bun pentru shootere

MULTIPLAYER -%

Aprecieri imposibile

90



Max Payne

Nu vă speriați: în realitate bineînțeles că Max Payne nu arată ca în această imagine. Ceea ce vedeți aici e un așa-numit model Wireframe, structura de bază a lui Max Payne. Nenumăratele linii conturează un corp tridimensional și mărginesc suprafețele, pe care producătorii le îmbracă în texturi. Rezultatul sunt mișcările incredibil de realiste pe care suntem convingi că le gustați din plin.

Producător..... Remedy DistribuitorBest Computers

Întăriri de pe Web

Internetul ca distribuitor de software e o chestiune grozavă: cu un simplu click pe un link, download-ul începe, iar după câteva minute fișierul dorit se află pe calculator.

Dacă până acum majoritatea hărților de **Age of King**, **Starcraft & Co.**, ajunse astfel pe calculatoarele utilizatorilor, erau neoficiale, producătorii le asigură acum și pe acestea în mod oficial. Lionhead oferă regulat pentru

Black & White creaturi noi, hărți multiplayer și patch-uri cu inovații, care îmbogățesc jocul.

Din octombrie, Infogrames îi va face fericiți pe fanii lui **Desperados** cu așa-numitele Webisodes. Este vorba de misiuni care la început sunt oferite exclusiv pe site-ul www.desperados-game.com.

Un exemplu care ar putea fi preluat, căci avantajele pentru producător sunt clare. Pe de o

parte, manevra prelungește viața produsului.

Pe de alta, se constituie o fidelă comunitate online, care în forumuri și chat-uri asigură feedback-ul, devenind grupul-țintă al viitoarelor jocuri sau add-on-uri.

Comunității de jucători îi este totuna. Ei se bucură de și mai multă distracție de joc, la o calitate de vârf, legal și comod, printr-un click de mouse.



ÎNTĂRIRI
Din octombrie
vor exista misiuni
suplimentare
gratuite pentru
Desperados.

Referințe PC Games: STRATEGIE

Titlu	Gen	Punctaj
Age of Empires 2: Age of Kings	RTS	92
Earth 2150 2.0	RTS	92
Black & White	Strategie-Mix	92
Anno 1602	Strategie de construcție	91
The Sims	Strategie de construcție	90
Dungeon Keeper 2	RTS	90
Jagged Alliance 2	TBS	90
Starcraft	RTS	90
Call to Power 2	TBS	89
Command & Conquer 3: Tiberian Sun	RTS	88
Desperados	RTT	87
Zeus: Master of Olympus	Strategie de construcție	81
The Settlers 4	Strategie de construcție	85
Startopia	Strategie de construcție	85
Commandos	RTT	86
Patrizier 2	Strategie de construcție	85
NOU Mech Commander 2	RTS	84
Sudden Strike	RTS	84

HIGHLIGHTS

PAGINA	
82	Classics: Army Men
82	Classics: Battle Isle 4
82	Classics: Alien Nations
81	Gangsters 2
76	Mech Commander 2
81	Persian War
80	Settlers 4: Mission-CD
80	Zeus: Poseidon



Mech Commander 2

**Battletech
pentru gânditori
și conducători:**
ca lider neînfricat
de mercenari,
în Mech Commander 2
veți trimite din nou
în bătălie
mașinării grele.

La mai mulți ani după invazia Clan, puternicele case nobiliare interstelare se răfuiesc din nou. Cel mai nou focar de război este planeta necunoscută Carver V, pe care battlemech-urile caselor Davion, Steiner și Liao se luptă pentru supremație. Cu toate că nici una dintre părți nu vrea să tragă primul foc, se ajunge la deschiderea ostilităților în momentul în care o grupă de misterioși pirați Mech atacă și distrug o bază a trupelor Steiner. Pentru o soluționare elegantă a problemei, casa Steiner angajează mercenari care să nimicească bandiții și să refacă status quo-ul.

Rolul de comandant al mercenarilor vă revine, desigur. Exact ca în precursor, nu conduceți numai misiunile

luptătorilor dvs., ci decideți în prealabil ce Mech-uri luați în luptă, ca și dotarea de armament și piloții care le vor controla.

Înainte de fiecare misiune, mandantul respectiv vă prezintă într-o conferință video situația tactică și, prin intermediul unei hărți a zonei de acțiune, țintele primare și secundare pe care trebuie să le abordați. Punctul-cheie al pregătirii atacului este ca de obicei greutatea pe care o puteți transporta la fața locului, căci aceasta decide numărul roboților de luptă pe care îi puteți duce în bătălie.

Ca mercenar independent, bineînțeles că vă ațișți în luptă cu dotarea proprie, dar dacă aveți suficienți bani în cont mai puteți cumpăra mech-uri noi de la șefii dvs.

De asemenea, se pot efectua contra cost îmbunătățiri ale armelor și dotărilor, în așa-numitul Mech-Lab.

Tuningul mașinăriilor de luptă a fost ușor modificat și lărgit față de predecesor. Pe lângă dimensiunea diferitelor sisteme de arme, jocul ține cont și de căldura pe care acestea o generează și de capacitatea de temperatură maximă a mech-ului în cauză, permițând montarea unor răcitoare suplimentare și a plăcilor de blindaj.

Dacă ați terminat cu măsurile de îmbunătățire, vă dotați mech-urile cu piloți și intrați pe câmpul de bătălie. Nu mai târziu de acest moment, veteranii de Mech Commander vor scoate prima exclamație de surpriză. Dacă în prima parte priveați încă un câmp de bătălie

PRIM-AJUTOR Atelierul mobil de pe câmpul de bătălie repară mech-urile avariate și reîncarcă muniția. Ca toate unitățile mobile, poate fi solicitat în timpul derulării unei misiuni.

LINIA DE VIZIBILITATE Cu toate că cele două mech-uri nu pot vedea adversarul din vârful dealului, îl atacă cu rachete, după ce colegul de echipă din dreapta jos a stabilit contactul vizual.

OMNIMECH În misiunile mai avansate trebuie să vă confrunțați cu temutele mech-uri Clan. Mașinării de luptă cum sunt acest Mad Cat nu pot fi eliminate decât cu forțe concentrate.

SPLENDORARE GRAFICĂ

Situațiile cu grafică pretențioasă ca aceasta îngenuchează la detalii înalte chiar și cele mai rapide calculatoare.

luptătorii mech nu sunt dotați decât cu senzori slabi și o vizibilitate redusă, cercetarea atentă a pozițiilor inamice devine de multe ori singura posibilitate de a încheia o misiune fără pierderi mari.

Dacă nu aveți în formație și un mech scout special, luptătorii nu vor recunoaște o unitate inamică decât după realizarea contactului vizual. Dacă pierdeți dușmanul din ochi, acesta dispare din nou în densa "Fog of War". Cine însă cucerește o poziție înaltă, își extinde considerabil aria proprie de vizibilitate și poate ataca repede adversarul, fără a fi la rândul său atacat.

Spre deosebire de Mech Commander-ul inițial, puteți solicita întăriri în timpul misiunii. Prin cucerirea

izometric, acum vă conduceți piloții prin adevărate peisaje 3D. Acest lucru e posibil printr-o versiune modificată a engine-ului utilizat deja în battletech-simulatorul Mech Warrior 4. Tot din Mech Warrior 4 provin și efectele armelor și exploziilor, care se numără printre cele mai spectaculoase care au putut fi văzute vreodată într-un RTS. Dacă de exemplu trageți o salvă de rachete de distanță lungă, fiecare proiectil în parte descrie un jet de fum care se răsfiră în aer.

În peisaj, în locurile în care se izbesc proiectilele rămân cratere adânci, iar membrele de mech desprinse zboară spectaculos prin aer.

Pentru a nu pierde controlul la o asemenea supra-solicitare a senzorilor optici, camera virtuală se poate roti

și înclina prin mouse sau prin tastatură, până ce vă găsiți perspectiva ideală.

Pe lângă necesarul mare de hardware, cel mai mare dezavantaj al splendorii

RTS în modul turbo: în pofida prezentării colorate și controlului simplificat, Mech Commander 2 cere multă finețe tactică.

grafice este sfera de vizibilitate redusă semnificativ. Chiar dacă zooming-ul iese complet, pentru a privi de la mare distanță pe hărțile extinse trebuie să acționați repede funcția scroll, pentru a nu pierde controlul situației.

La derularea misiunilor din script nu s-a modificat

mai nimic față de partea întâi. O misiune nu poate fi încheiată cu succes decât dacă au fost îndeplinite diferitele misiuni secundare și primare. Sarcinile se întind de la

clasicul atac prin surprindere și eliminarea anumitor adversari până la misiuni de cucerire și misiuni pur defensive, în care trebuie, de exemplu, să apărați de atacuri inamice clădirea unei baze.

Pentru a îndeplini aceste misiuni, de multe ori nu sunt suficiente doar mech-urile bine înarmate. Deoarece

ORĂ DE ATELIER

Configurarea imenselor mech-uri în Mech-Lab e aproape la fel de distractivă ca și confruntările de pe câmpul de bătălie.



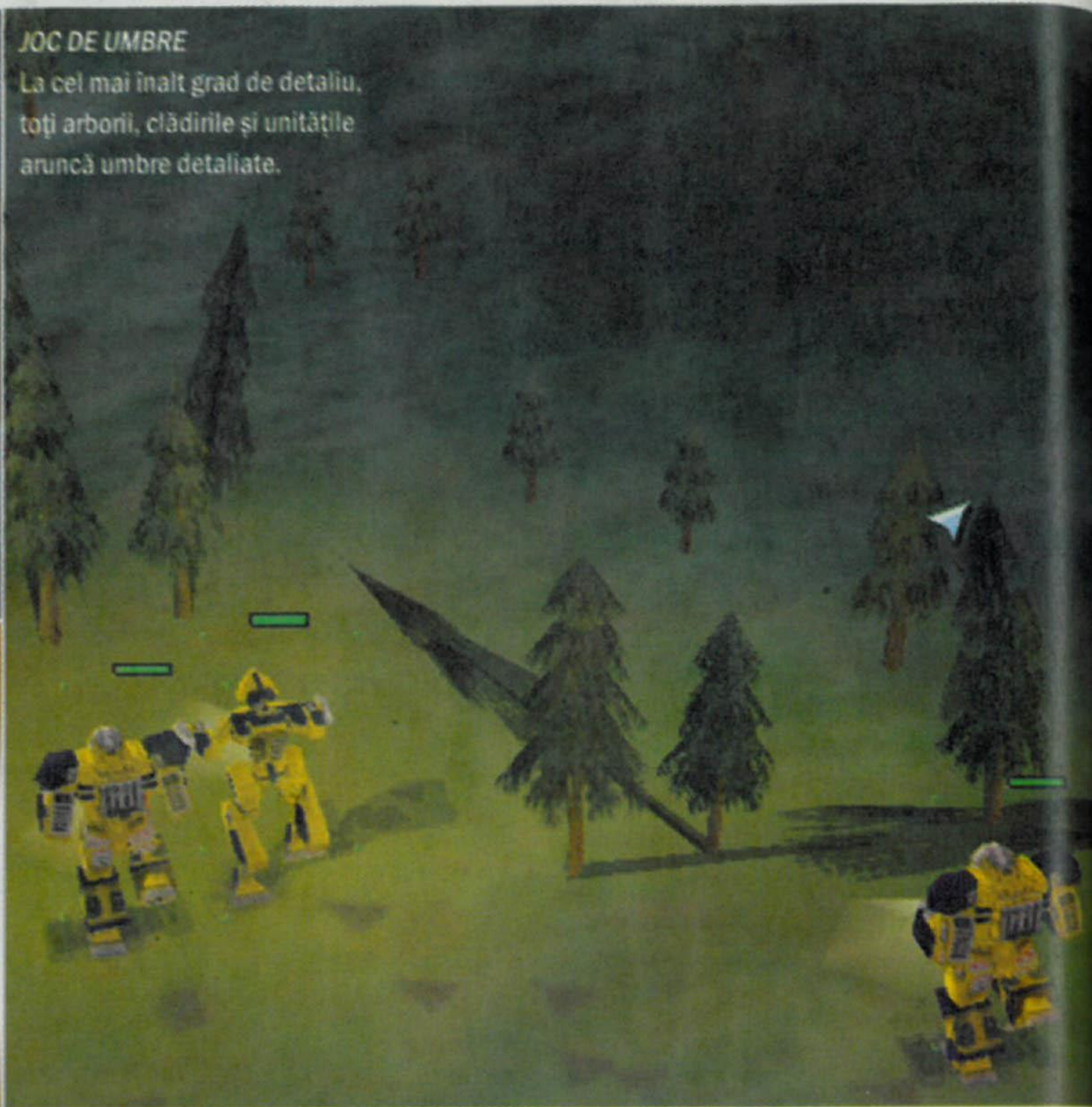
MINGE DE FOC

Cisternele de combustibil care explodează își iau rămas bun cu o strălucire orbitoare, care iluminează întregul câmp de luptă. Unitățile inamice care se află prea aproape de acest infern suferă pagube însemnate.



JOC DE UMBRE

La cel mai înalt grad de detaliu, toți arborii, clădirile și unitățile aruncă umbre detaliate.



ÎN COMPARAȚIE

Mech Commander 1 și 2 dețin o poziție privilegiată în domeniul RTS nu numai datorită scenariului deosebit. Construcția bazei și managementul resurselor nu intră aici în calcul. Cine este doar pe jumătate interesat de tematica battletech merită să-și procure atât versiunea veche, cât și pe cea nouă.

În timp ce Starcraft rămâne în continuare în top din punct de vedere al designului misiunilor și al unităților, din punct de vedere grafic nu poate ține pasul cu nici unul din jocurile de mai sus. Age of Empires 2 și C&C 3 rămân în continuare prima alegere pentru un RTS clasic.

Age of Empires 2	92%
Starcraft	90%
C&C: Tiberian Sun	88%
Mech Commander 2	84%
Mech Commander	79%

depozitelor adversarului, acumulați puncte de resurse, care pot fi utilizate în meniul de întăriri pentru achiziționarea vehiculelor de reparație, a cercetașilor sau a plasatorilor de mine.

Deosebit de interesante sunt două unități noi de sprijin: Artilerie și Salvage-Craft. În timp ce artileria e utilizată ca armă imobilă, mai ales în misiunile defensive, Salvage-Craft vă poate ajuta

să obțineți victoria, mai ales în situațiile aparent fără speranță.

Cu acest aparat practic de zbor, ocupați mech-uri neutralizate cu un pilot proaspăt și căpătați astfel controlul asupra mașinăriei de luptă. Nu are nici o importanță dacă mech-ul vă aparține inițial dvs. sau adversarului.

După încheierea cu succes a unei misiuni, toate

SISTEM:

TEST CENTER

BENCHMARK:

640x480 min.
640x480 max.
800x600 min.
800x600 max.
1.024x768 min.
1.024x768 max.

LOW END			STANDARD				HIGH END			
Pentium II 300	Pentium II 300	Duron 600	Pentium II 400	Celeron 450	Pentium III 500	Pentium III 700	Pentium III 933	T-Bird 900	T-Bird 900	Pentium III 933
64 MB	64 MB	128 MB	128 MB	128 MB	128 MB	128 MB	256 MB	128 MB	128 MB	128 MB
Software	Riva TNT	Matrox G 400	Voodoo2	Voodoo3	Voodoo3	Riva TNT2	Voodoo5	Voodoo5	GeForce2 MX	GeForce2
809	1.649	2.309	2.349	2.482	2.509	3.239	4.089	4.159	4.809	6.202

MINIMAL DETAILS



Chiar dacă dispuneți de un GeForce MX, e bine să dezactivați unele detalii cu cerințe mari de procesare, cum ar fi umbrele în timp real. Dacă nici atunci jocul nu rulează fluid în lupte, încercați cu o rezoluție mai mică. Important e să actualizați driverul plăcii grafice.

MAXIMAL DETAILS



Posesorii de hardware high-end pot activa toate detaliile și pot ridica rezoluția până la maxim 1.600x1.200. În acest format king-size, jocul oferă o vizibilitate mai bună pe câmpul de luptă.

LEGENDĂ Tehnic imposibil Inacceptabil Acceptabil Optim



VIZIBILITATE
Dintr-o poziție mai ridicată puteți cerceta și ataca foarte eficient trupele și pozițiile inamice.

battlemech-urile rămase pe câmpul de luptă pot fi trecute în arsenalul propriu, în schimbul unor C-Bills.

De multe ori, se pot agoni astfel câștiguri suplimentare, căci roboții de luptă sunt reparați de tehnicieni și

răsplătiți. Jocul administrează două valori standard pentru fiecare figură: precizie de țintire și control mech. Cu cât un pilot utilizează mai des aceste aptitudini într-o misiune, cu atât mai mari sunt șansele să se perfecționeze.

dotărilor. De exemplu, un luptător mech cu talent pentru armele energetice are șanse mai mari de țintire dacă atacă un adversar cu laserul.

După campania cuprinzătoare, **Mech Warrior 2** vă oferă o parte de multiplayer pentru până la opt comandanți. În șapte variante diferite, ca Last Man Standing sau King of the Hill, vă luptați în LAN sau pe Internet pentru supremația pe Carver V.

În plus, jocul e dotat cu un editor confortabil de misiuni.

Cu ajutorul acestuia puteți realiza misiuni proprii, ce pot fi reunite chiar și într-o campanie întreagă.

ANDREI RITOK-SCHOTSCH

Poftă de hardware: chiar și cu un **GeForce MX** jocul poate rula sacadat.

pot fi vânduți apoi mandantului, contra unei sume mai mari.

În epilogul fiecărei misiuni vi se arată performanțele piloților, iar aceștia sunt

Luptătorii deosebit de buni avansează și în rang, putând fi dotați astfel cu o nouă aptitudine specială. Aceste skill-uri influențează manipularea armelor și

OPINII

ANDREI RITOK-SCHOTSCH



Mai puțin complex, mai multă satisfacție pentru pasionații de luptători mech.

Să recurg la tunul Gaus sau să montez două tunuri laser? Jucătorii lui **Mech Commander 2** nu se vor mai necăji cu astfel de probleme cotidiene ale unui fan battletech, spre deosebire de precursor. Cu setările standard, RTS-ul lui Microsoft se poate juca foarte simplu și cu multă acțiune - o constatare întâlnită și la **C&C**, unde prima parte a fost de asemenea prea complexă. Prin **Mech Commander 2**, Microsoft va copleși ambele partide. Specialiștii battletech se bucură de vasta configurație Mech și de luptele multiplayer, iar comandanții de ocazie se vor bucura de misiunile variate și captivante.

PUNCTAJ MECH COMMANDER 2

PRODUCĂTOR Microsoft
DISTRIBUTOR Best Computers

PREȚ 48,5 USD
TERMEN A apărut

NECESAR Pentium II 266
64 MB RAM
HDD: 400 MB
RECOMANDAT Pentium III 900
256 MB RAM
HDD: 500 MB

SUPORT Direct3D
Vojan
Joystick
OpenGL
Gamepad
Force Feedback

MULTIPLAYER Single-PC 1
Internet 8
1 jucător/pachet

GRAFICĂ 80%

Battlemech-uri și explozii detaliate

SUNET 80%

Sunete bubuitoare de arme, muzică de soundtrack

CONTROL 70%

Interfață clasică RTS

MULTIPLAYER 80%

Moduri variate de joc

84

OPINII

CIPRIAN COROIANU



Mai gălăgios, mai rapid, mai bogat în acțiune. **Mech Commander 2** își ia rămas bun de la gameplay-ul pensionar al precursorului.

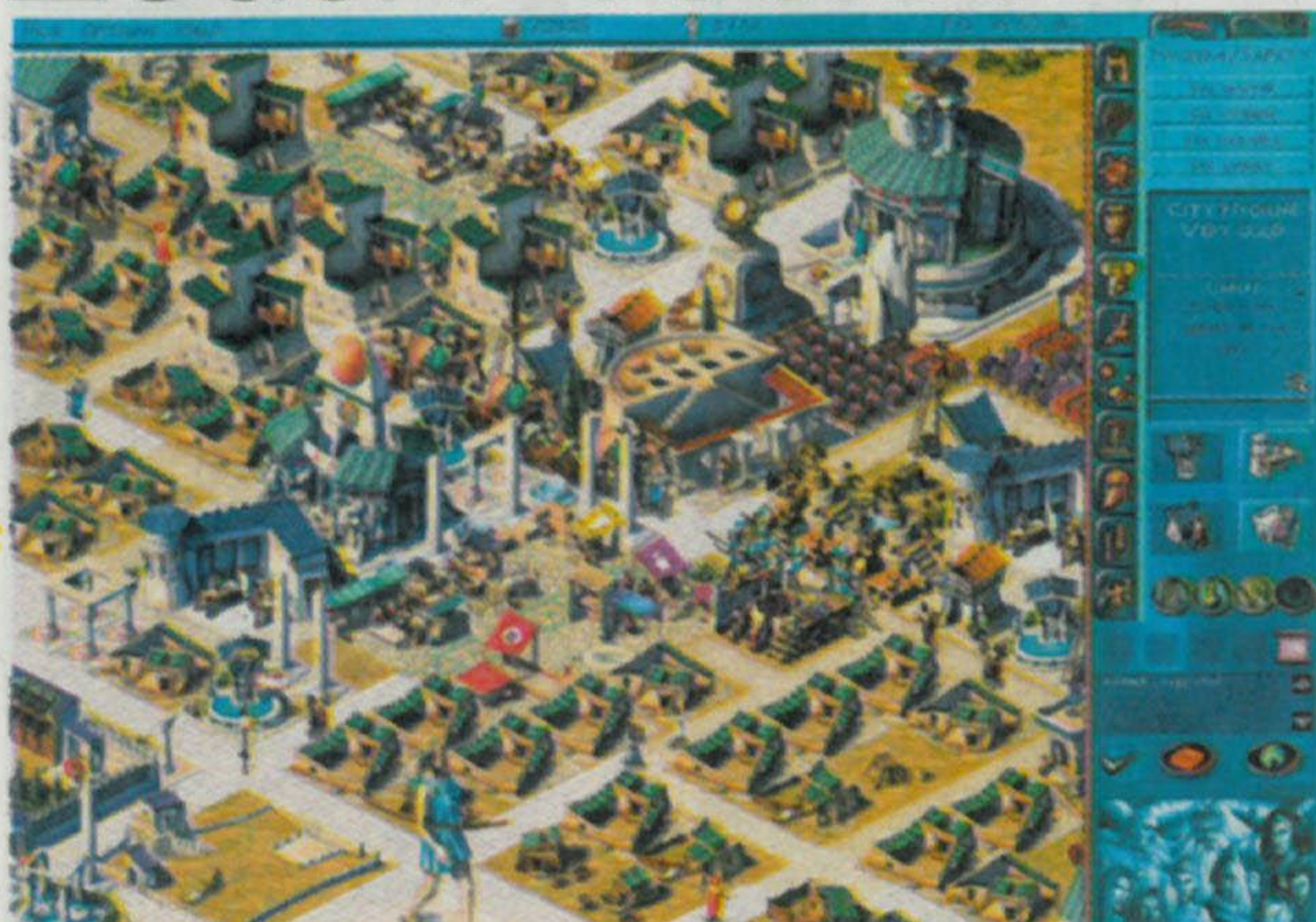
În ceea ce privește grafica și prezentarea, **Mech Commander 2** se îndepărtează la fel de mult de precursorul său ca **FIFA 2001** de dinozaurul jocurilor sportive, **Pong**. Splendoarea grafică își are însă prețul ei: la grade de detalii mai mari, jocul nu poate fi savurat fără sacadări decât cu o placă grafică high-end.

Și în gameplay s-a schimbat mult față de partea întâi, dar nu toate inovațiile sunt la fel de mulțumitoare. Astfel, piloții mech-urilor manifestă acum mai multă inițiativă proprie, ca de exemplu la stabilirea autonomă a distanței ideale de foc. În consecință, comenzile de atac la distanță sunt de multe ori ignorate. Piloții prea entuziaști se aruncă în luptă fără speranță.

Bătăliile sunt mult mai bogate în acțiune decât la precursor. Cine e obișnuit mai degrabă cu luptele comode din **Mech Commander 1** trebuie să se adapteze în prealabil la derularea mai rapidă a evenimentelor din joc.



Zeus: Poseidon



UN POPOR HARNIC

După cum ne-au obișnuit jocurile lui Impressions, cetățenii, eroii și zeii forfotesc la concurs pe străzi.

Atlantis is calling:
În add-on-ul lui Zeus conduceți metropola din legendele lui Platon.

Platon a descris-o, Indiana Jones a descoperit-o, iar dvs. o stăpâniți, totul mulțumită specialiștilor strategiei de construcție de la Impressions. Legendara Atlantida se află în mijlocul evenimentelor lui Poseidon, add-on-ul oficial al lui Zeus. În șase campanii, cu peste 40 de misiuni, ridicați metropola misterioasă, mențineți buna dispoziție a locuito-

rilor, respingeți invadatorii și vă rugați pentru atenția zeilor.

Ținând cont de bogăția de clădiri, eroi și monștri noi, vă așteaptă mai mult decât un simplu mission CD.

Astfel, veți deschide noi ramuri industriale și comerciale, descoperiți materii prime necunoscute și ridicați clădiri științifice, ca universitatea sau observatorul astronomic.

Urmând relatările lui Platon, campaniile se desfășoară pe o hartă uriașă, formată din insule circulare.

Pentru a încheia cu succes o misiune, trebuie să distrugeți monștri, să ridicați temple sau să atingeți un anumit număr de populație.

Mulțumită nenumăratelor inovații și campaniei cuprinzătoare, Poseidon oferă și veteranilor strategiei de construcție o distracție timp de mai multe ore și este obligatoriu pentru orice posesor de Zeus.

CIPRIAN COROIANU

PUNCTAJ ZEUS: POSEIDON

PRODUCĂTOR Impressions Games **DISTRIBUTOR** Monosit

PREȚ cca. 35 USD **TERMEN** A apărut

NECESAR Pentium 166 32 MB RAM HDD: 188 MB **RECOMANDAT** Pentium II 300 64 MB RAM HDD: 420 MB

SUPORT Direct3D Volan Joystick **OpenGL** Gamepad Force Feedback

MULTIPLAYER Single-PC 1 Internet - 1 jucător/pachet **Rețea -**

GRAFICĂ 70% Orașe 2D pline de detalii

SUNET 80% Comentarii nostime, muzică atmosferică

CONTROL 80% Simplu și intuitiv

MULTIPLAYER -% Apreciere imposibilă

81



Settlers 4 Mission CD



ZDRUNCINAT

Rareori puteți coloniza în liniște, deoarece adversarii PC sunt deosebit de agresivi.

Fanii strategiei de construcție pot coloniza pe o sumedenie de hărți noi, în concurs.

Descoperitorii sunt așteptați de cinci mini-campanii noi. Fiecare găsește ceva: în câte cinci misiuni, porniți prin lume cu mayașii, vikingii și romanii, pentru a eradica și ultimele resturi ale poporului întunecat. Misiunile se desfășoară asemănător cu cele din programul de bază, dar sunt mult

mai dificile și mai palpitante. Pentru aceasta, s-a apelat la scripted events, care schimbă chiar și în timpul unei misiuni scopurile acesteia, declanșează vrăji sau atacuri ale adversarului PC.

Cele două campanii de conflict și de colonizare se adresează cu cele câte trei misiuni strategilor și maeștrilor constructori printre fanii de Settlers.

Cele 18 hărți noi ale add-on-ului livrează întăriri pentru fanii multiplayer, care se pot bucura și de viteza de joc, acum variabilă. Mission CD-ul promite chiar și pentru profesioniști satisfacții de mai multe săptămâni, mai ales că nu trece mult timp până fanii își vor putea face hărțile proprii, prin editorul inclus în pachet.

Păcat că noul popor al Atlantidei e planificat doar pentru cel de-al doilea add-on.

ANDREI RITOCK-SCHOTSCH

PUNCTAJ SETTLERS 4 MISSION CD

PRODUCĂTOR Blue Byte **DISTRIBUTOR** Ubi Soft

PREȚ cca. 16 USD **TERMEN** A apărut

NECESAR Pentium II 233 64 MB RAM HDD: 305 MB **RECOMANDAT** Pentium III 700 128 MB RAM HDD: 305 MB

SUPORT Direct3D Voan Joystick **OpenGL** Gamepad Force Feedback

MULTIPLAYER Single-PC 1 Internet 8 1 jucător/pachet **Rețea 8**

GRAFICĂ 80% Nimic nou, dar în continuare foarte bună

SUNET 80% Din păcate nu are melodii noi

CONTROL 70% Alien Nations 2 ne arată că se poate și mai bine

MULTIPLAYER 70% Materie primă suficientă pentru partide multiplayer

84

Persian Wars

O MIE ȘI UNA EFECTE
Grafică era învechită
încă de acum cinci ani.



Haideți să începem cu lucrurile pozitive: scenariul de o mie și una nopți al RTS-ului **Persian Wars** e surprinzător diferit de obișnuitele seturi Science-Fiction sau Fantasy. În locul unor extraterestri cu bale-n gură întâlniți djini și mândri beduini. Iar instalarea are loc fără probleme. Dar cu acestea am și dezbătut deja părțile

bune care se pot spune despre RTS-ul lui Cryo. Grafic e la fel de îmbătrânit ca și gameplay-ul; aici nu mai ajută nici elementele RPG presărate în joc. Misiunile sunt de o plictiseală piramidală, inteligența artificială nici măcar nu-și merită numele, iar motivația de a continua jocul cade în abisuri după numai câteva secunde de tutorial. Colac peste pupăză, jucătorul e perturbat în mod regulat de bug-uri și căderi ale jocului. Cei mai înrăiți tacticieni PC merită să facă o mie și una de ocolișuri în jurul acestui RTS-Trash, chiar dacă au o afecțiune pentru Sinbad & Co.

CIPRIAN COROIANU

Producător..... Akella
Distribuitor..... Cryo
Preț cca. 40 USD
Termen a apărut

Gangsters 2

Vremuri grele pentru gangsterașul Bane. Un sindicat concurent l-a îndepărtat pe tatăl său, după care contrabandistul de alcool, rămas orfan, jură răzbunare și începe lupta împotriva familiei.

În **Gangster 2** intrați în costumul făcut la comandă al lui Bane și preluați comanda asupra organizației tatălui său. Toate activitățile legale și ilegale sunt controlate prin perspectivă izometrică asupra orașului sau printr-o hartă simplificată.

Pentru a vă putea impune în fața concurenței, trebuie să vă angajați gangsteri și bătăuși și să preluați clădiri care să vă alimenteze imperiul cu bani gheață.

Controlați gangsterii prin clic de mouse, demolați magazine sau trimiteți concurenții la pescuit sub apă. Pe lângă grafica crudă, înainte de toate



PUTERE DE FOC

enervează vizibilitatea proastă a orașelor și imposibila aranjare a traseelor. Astfel oamenii proprii ajung deseori în teritoriul inamic unde sunt măcelăriți de adversari sau de poliție.

ANDREI RITOK-SCHOTSCH

Producător Hothouse Creations
Distribuitor Best Computers
Preț..... 38,8 USD
Termen a apărut

În luptele de stradă bătăușii noștri clarifică problemele cu mitralierele.

max
Bucuresti
1006

Classics

O NUCĂ TARE

Andosia War îi depășește pe majoritatea începătorilor.

OPT MINUTE

Adversarul își mută unitățile militare. Între timp vă îmbunătățiți cartierul general.

Battle Isle - The Andosia War

Seria Battle Isle de la Blue Byte e legendară. Partea a patra satisface în primul rând strategii profesioniști.

Un pas scurt, apoi așteptați până când adversarul PC și-a calculat mutările?

„E plictisitor și nu trebuie să fie așa”, au spus cei de la Blue Byte cu câteva luni în urmă și au încercat să aducă adieri de vânt proaspăt în pânzele genului.

Pentru aceasta firma a îmbogățit pur și simplu principiul seriei Battle Isle cu un mod de construcție: în Andosia War coordonați

lupte pe planeta Chromos între nave și stații de lansare a rachetelor, adunați pe o insulă materii prime, construiți fabrici și laboratoare și vă creați o rețea de alimentare a trupelor. Mai târziu, războiul va ajunge și aici, dar până atunci sunteți foarte bine pregătit. Câte opt minute vă stau alternativ la dispoziție pentru comenzile de construcție și de luptă.

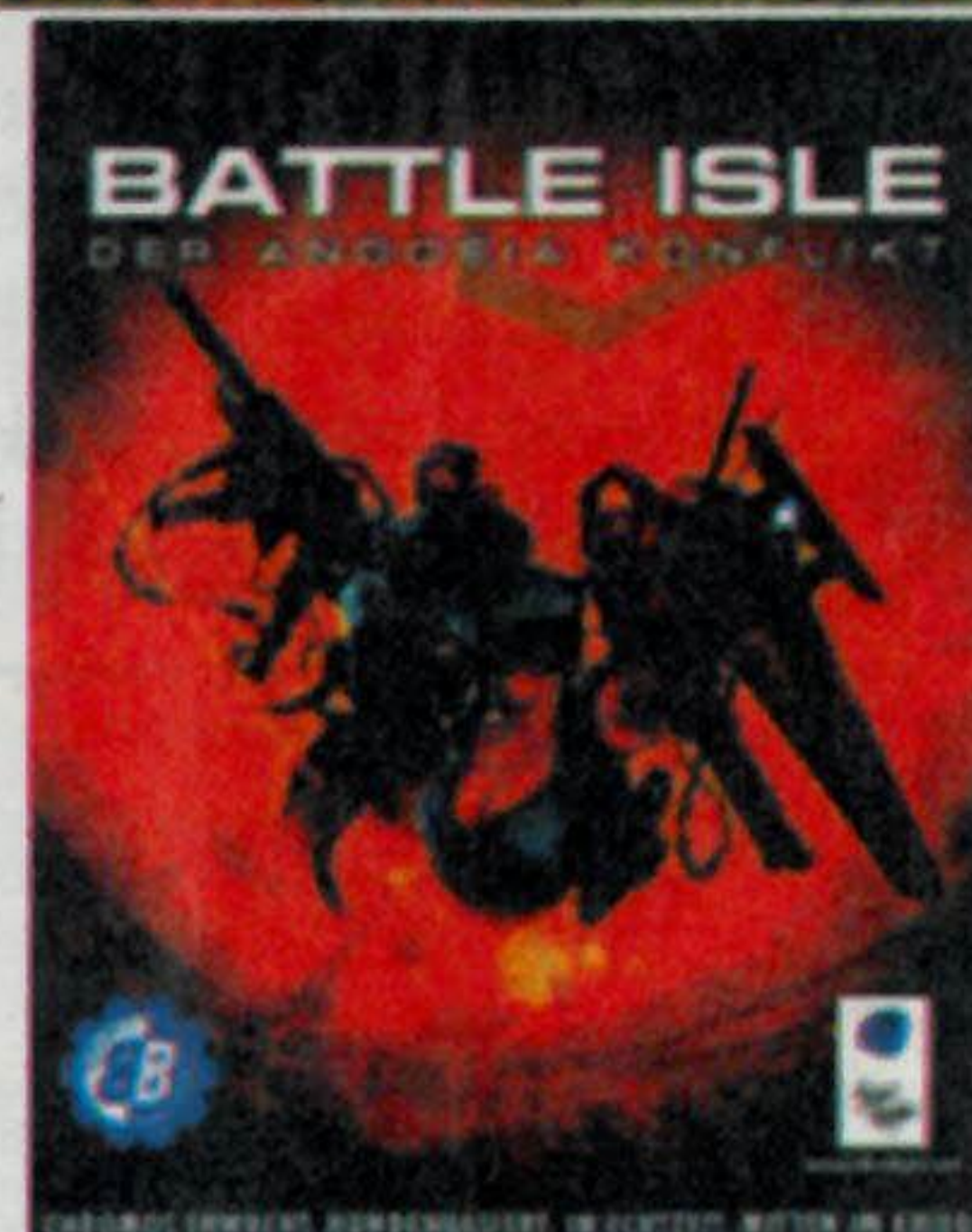
Profunzimea strategică a lui Battle Isle e enormă -

comandații duri își găsesc aici un adversar pe măsură.

Grafica 3D e frumoasă, cu arhitectura ei High-tech pe dealurile cu curburi mlădioase.

Dar: jocul nu e pentru începători. Când în cele din urmă baza de vis e ridicată, cele opt minute ale turei devin neplăcut de lungi. Pentru 15 dolari merită să luați jocul.

Producător Ubi Soft
Preț 15 USD



Știați că ...

- ... inventatorul lui Battle Isle a deschis prin Rim un nou univers TBS, care se joacă asemănător?
- ... seria Battle Isle a dat de-a lungul anilor, pe lângă cele patru părți principale, încă două versiuni de clasa întâi: History Line 1914 - 1918 și Incubation?

Bun și ieftin:

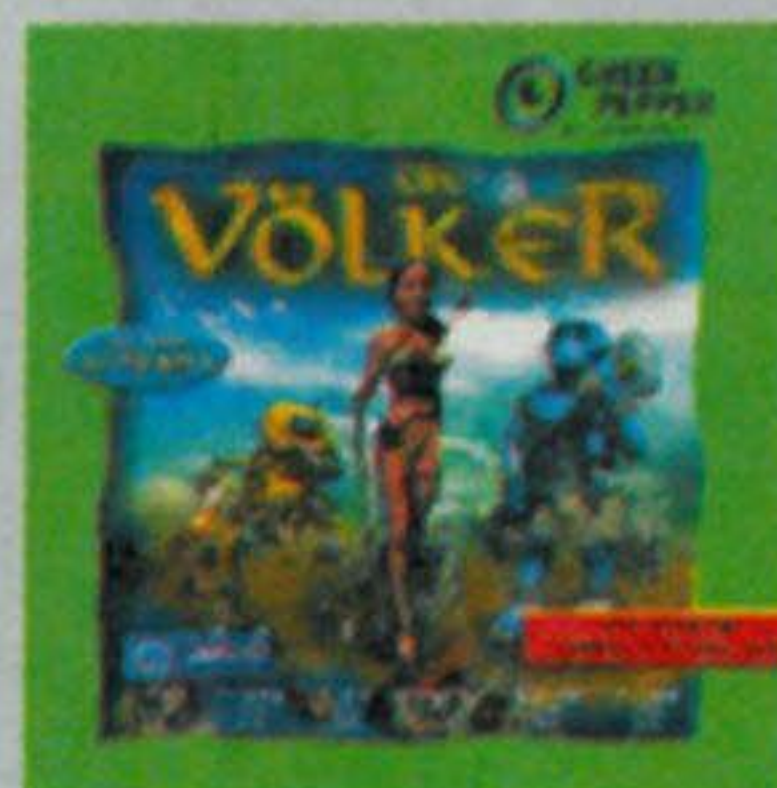
Army Men (White Label)



3DO Company - Ubi Soft, 9 USD

Sunteți sergentul unei unități speciale formate din soldați verzi de plastic de formatul unui deget și îi conduceți pe aceștia în 28 de misiuni periculoase prin lădițe de nisip din parc sau pe pături de picnic. Controlul acestei mini unități se face ca în C&C. O jucărie tactică distractivă fără profunzime mare.

Alien Nations (Green Pepper)



Infogrames, cca. 9 USD

Adoua parte tocmai a apărut, iar originalul oferea cam același conținut: adică o strategie de construcție solidă. Veți coloniza, veți administra și veți lupta cu un popor cât vă va ține răbdarea. Grafica arată acum bineînțeles îmbătrânită, dar la un asemenea preț puteți să-l cumpărați fără a mai sta pe gânduri.

Legenda s-a sfârșit

Când va recunoaște 3DO că **Might & Magic** moare? Cu excepția hiturilor de strategie din seria **Heroes**, marca de renume de odinioară coboară constant panta.

De la partea a șasea încoace sunt aceeași Mărie cu altă pălărie: respingătoare și stereotipe.

În timp ce **Baldur's Gate** conține crime și răpiri și se compară cu filme ca **Blair Witch Project**, **Might & Magic** ne trimite în continuare dintr-un dungeon în altul

pentru a găsi niște obiecte, iar la sfârșit ciomăgim un tip rău. Doar un Red Bull vă mai poate salva de somnolența ce se instalează.

Ceea ce a realizat 3DO cu **Legends of Might & Magic**, e și mai rău. Trebuia să devină un shooter tactic de excepție. Ce mai bluff! Într-adevăr, 3DO a cumpărat pentru producție o versiune a engine-ului modern Littech, care a fost folosit și pentru **No One Lives Forever**. Un start bun - dar n-au profitat deloc. Ca să

vezi, **Half-Life** arată la fel de bine ca **Legends**. Mai trebuie să spunem ceva? Oricum în acest gen al vitezei, acțiunea lentă de parcă ar fi o secvență de **Matrix** îl descalifică deja pe **Legends** din start.

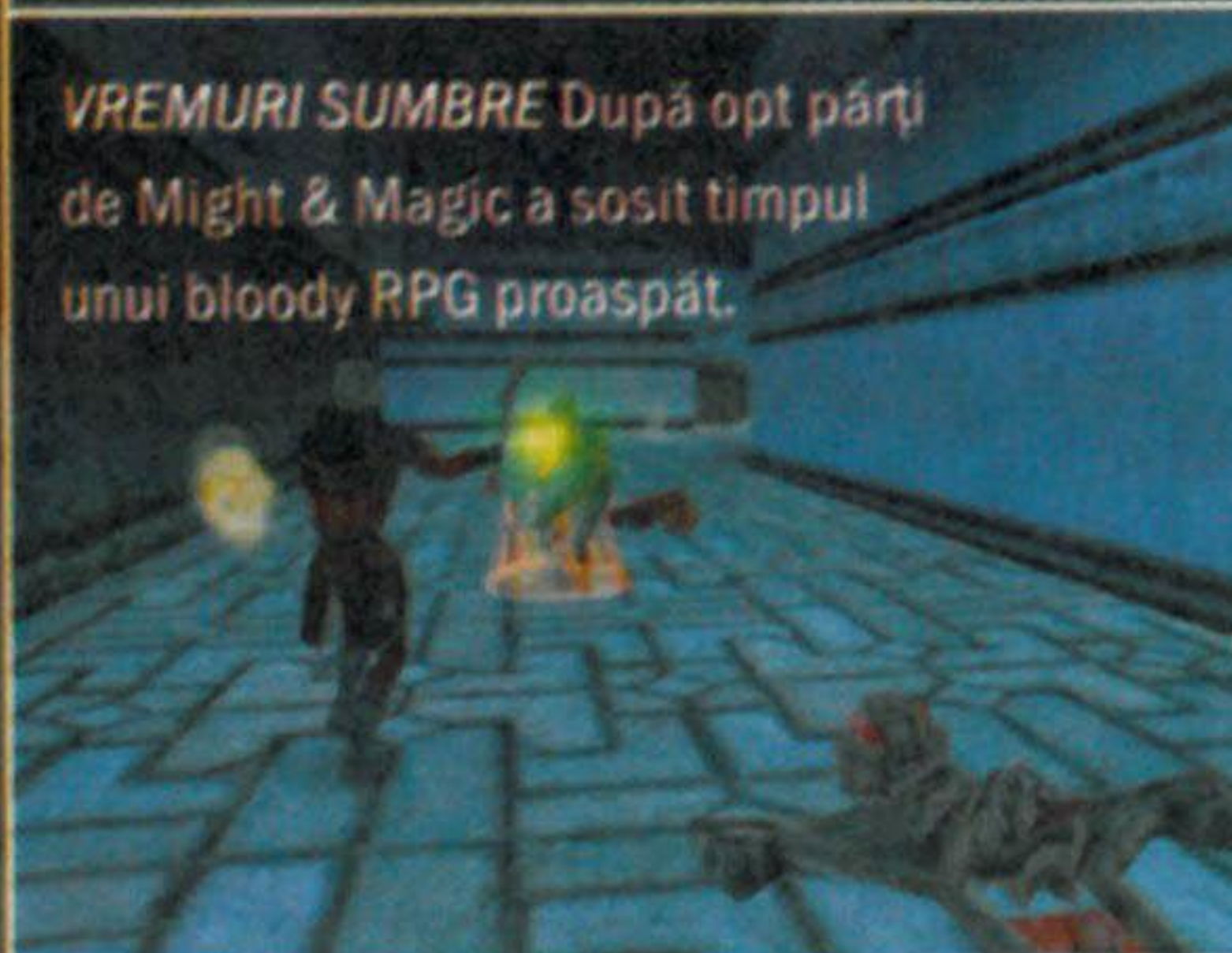
Dacă 3DO vrea să-și mai salveze marca, nu poate face decât un lucru: să surprindă fanii cu **Might & Magic 9** - și asta în sens pozitiv. La **Heroes of Might & Magic 4** oricum nu ne mai facem mari griji căci seria convinge prin calitatea ei constantă.



TIPI RĂI
Surprize la **Might & Magic**? Greșit! 3DO împușcă mai mulți iepuri dintr-o lovitură.



BIETUL ZMEU Varianta de acțiune a lui **Might & Magic** e scârboasă.



VREMURI SUMBRE După opt părți de **Might & Magic** a sosit timpul unui bloody RPG proaspăt.

Referințele PC Games: ACTION

Titlu	Gen	Punctaj
Unreal Tournament	Ego-Shooter	92
Dark Project 2 - The Metal Age	Action-Adventure	91
Half-Life (dt.)	Ego-Shooter	91
No One Lives Forever	Ego-Shooter	91
Max Payne	Action	90
Clive Barker's Undying	Ego-Shooter	89
Deus Ex	Action-Adventure	89
System Shock 2	Action-Adventure	89
Half-Life: Gunman Chronicles	Ego-Shooter	88
Rayman 2 - The Great Escape	Jump & Run	88
B-17 Flying Fortress 2	Simulator de zbor	87
Mechwarrior 4: Vengeance	Roboți de luptă	85
Star Trek: Voyager - Elite Force	Ego-Shooter	85
SWAT 3	Shooter tactic	85
Drakan	Action-Adventure	84
Unreal	Ego-Shooter	84
Counter-Strike 1.0	Shooter tactic	84
Outcast	Action-Adventure	84
Starlancer	Space-action	84
Heavy Metal F.A.K.K. 2	Action-Adventure	82

HIGHLIGHTS

Pagina

86 Classics: **Daiikatana**

86 Classics: **Dark Project 2**

86 Classics: **The Nomad Soul**

84 **Legends of Might & Magic**

85 **I-War 2: Edge of Chaos**



Legends of Might & Magic



Un RPG care face o încercare de shooter și **ne invită la lupte medievale în rețea**. Puțini observă diferența.

PUNCT DE VEDERE

Frumusețea, după cum se știe, radiază dinlăuntru.

Cinci minute - ceasul pornește. 16 luptători împărțiți în două echipe deschid un meniu de achiziție, pentru a cumpăra arme. În funcție de situația financiară și preferințe cumpărați topoare gravitaționale, baghete magice sau arcuri și săgeți. Apoi toți își ocupă pozițiile. Una dintre echipe păzește frumoasa prințesă din povești și încearcă să asigure toate căile posibile de acces în cetate. Cealaltă echipă încearcă să elibereze nobila ostatică și să o escorteze acasă în

deplină siguranță. Câștigătorul este cel care ochește mai bine, are un stil de luptă mai avansat și știe să evite atacurile oponentilor. Un alt criteriu necesar obținerii victoriei este coordonarea între membri echipei. După fiecare rundă victorioșii primesc puncte de experiență și bani urmând o nouă rundă de lupte înverșunate.

Legends of Might & Magic e o copie **Counter-Strike** transpusă într-o lume fantasy. Luptele se poartă pe douăzeci de hărți în cadrul a trei

campionate. Disputa pentru fecioara de viță nobilă e prima variantă. În a doua trebuie să lichidați un zmeu mai repede decât o face echipa adversă. Al treilea mod seamănă cu Capture-the-Flag: toți încearcă să acapareze o sabie magică care se află undeva înfiptă într-o stâncă. Scopul e de a o aduce în tabăra proprie.

Pe lângă viteză, grafică și control, această copie își neglijează și mentorul în cel mai important punct: doar rareori participă pe Internet mai mult de 50 de jucători.

PUNCTAJ LEGENDS OF MIGHT & MAGIC

PRODUCĂTOR 3DO **DISTRIBUTOR** Infogrames

PREȚ cca. 30 USD **TERMEN** A apărut

NECESAR Pentium II 300 64 MB RAM HDD: 550 MB **RECOMANDAT** Pentium III 500 128 MB RAM HDD: 550 MB

SUPORT Direct3D Voian Joystick OpenGL Gamepad Force Feedback

MULTIPLAYER Single-PC 1 Rețea 16 Internet 16 1 jucător/pachet

OPINII ERDEI JACINT



Ăștia să fie cavalerii legendari? Mai de grabă boșorogi în delirul somniferului.

În **Legends of Might & Magic** mă simt mai bătrân decât vrăjitorul lui Arthur. Degeaba butonez de zor, caracterul se târăște ca un om însetat în deșert. Înainte de scări bolborosesc câte o rugăciune ca în urma unei minuni să găsesc în meniul de achiziție și un lift. Și din sabie nici nu mai flutur decât pentru a-mi da motive de plângere - căci împotriva armelor de distanță săbiile sunt mai puțin eficiente decât ar fi niște scobitoare de dinți. Cred că grafica se dezvoltă de la sine, dacă este pusă la seră, udată din când în când și tratată cu îngrășămintă. Cu același engine s-a făcut **No One Lives Forever** - dar acolo era mai bine exploatat.

GRAFICĂ 50%

Colțuroasă, palidă și totuși lentă

SUNET 60%

Textele sunt comice

CONTROL 60%

Standard, dar reacționează cam încet

MULTIPLAYER 60%

Idee bună, aplicare proastă

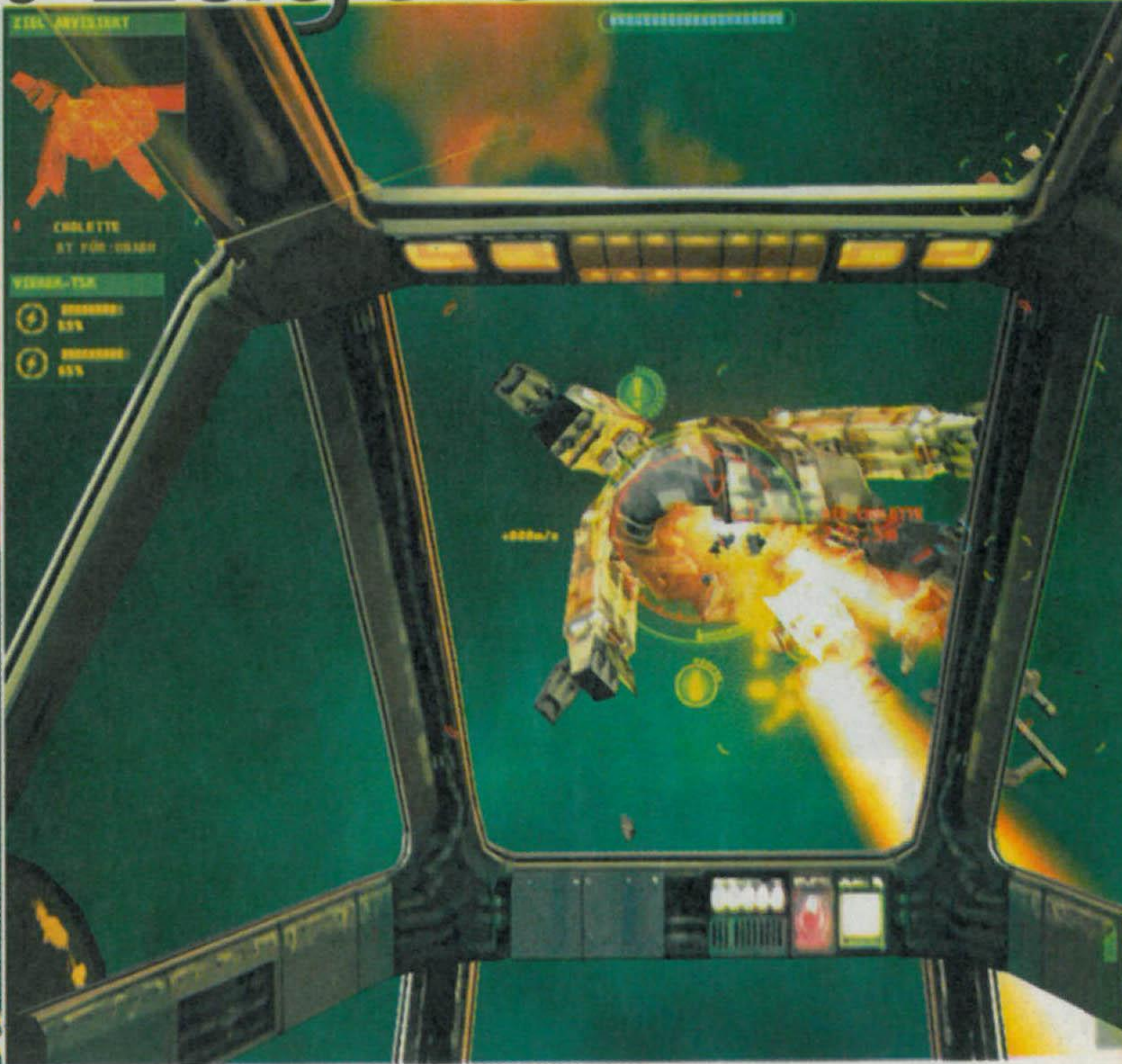
58



I-War 2: Edge of Chaos



INVECHIT Va trece ceva vreme până vă veți putea permite o nouă navetă. La început zburati cu acest transportor răblăgit.



Spațiul cosmic nu a fost niciodată atât de spectaculos.

Edge of Chaos vă răpește într-un univers policrom și periculos.

SPECTACOL SF

Cețuri colorate,
lasere tăioase,
explozii coplesitoare.
I-War 2 e chiar seducător.

Cețurile sclipitoare, pâcurile de stele și planetele din **Independence War 2** fac să pălească până și fotografiile făcute de telescopul Hubble al lui NASA.

Grafica acestui joc de acțiune spațială e de calitate maximă și rulează fluid chiar și pe PC-uri mai slabe.

Dacă savurați și culisele sonore, vă veți simți în **Edge of Chaos** ca Han Solo în **Millenium Falcon**. Doar că

mai trebuie să și puteți pilota la fel de bine ca eroul din **Star Wars**. Controlul navei necesită o perioadă de acomodare, deoarece producătorii s-au silit să realizeze un zbor spațial cât mai realist, ceea ce înseamnă și complicat. Fără un joystick bun nu aveți șanse.

Astfel de obstacole însă cu siguranță nu pot opri personajul nostru principal, Cal Johnson, din campania sa de răzbunare, care se întinde

ca un fir roșu prin povestire.

Acesta trebuie să-și răz-bune tatăl ucis.

Pentru început, porniți din baza de pirați a lui Cal, pentru a prăda nave transportoare, adunând bănuții necesari pentru nave și arme noi.

Pe lângă astfel de lupte la întâmplare, pe care le puteți termina după cum doriți, veți avea de parcurs circa 50 de misiuni, legate în povestire doar prin texte de secvențe intermediare.

PUNCTAJ I-WAR 2

PRODUCĂTOR Particle Systems
DISTRIBUITOR Monosit

PREȚ cca. 40 USD

TERMEN A apărut

NECESAR
Pentium II 400
64 MB RAM
HDD: 750 MB

RECOMANDAT
Pentium III 750
128 MB RAM
HDD: 750 MB

SUPORT

Direct3D
Volan
Joystick

OpenGL
Gamepad
Force Feedback

MULTIPLAYER

Single-PC 1
Internet 8
8 jucători/pachet

Rețea 8

67

GRAFICĂ 90%

Spațiul cosmic redat grafic excepțional

SUNET 80%

Contribuie puternic la atmosferă

CONTROL 60%

Nereușit în unele puncte

MULTIPLAYER 60%

Moduri plăcute de joc, dar nu ieșite din comun

OPINII ERDEI JACINT



De fapt, cu **I-War 2** te-ai putea distra destul, dacă nu ar fi atât de al naibii de greu.

Prima parte a seriei a descurajat foarte mulți jucători datorită gradului de dificultate mult prea ridicat. Navele inamice erau mult prea puternice față de nava pe care o posedă jucătorul. Partea a doua nu prea schimbă treburile. Fanaticilor genului le vor face plăcere bătăliile devoratoare de nervi, iar începătorilor le vor provoca cu siguranță coșmaruri. Chiar și atunci când atacurile devin o rutină, în misiuni veți muri de mii de ori până să le încheiați cu ajutorul unei șmecherii, sau pur și simplu din întâmplare. Până și veteranii încercați de **X-Wing** se vor enerva din cauza prezentării seci a povestirii și a controlului nereușit.

Classics



CASA DOMNULUI

Pentru a nu vă pierde, merită ca în această uriașă catedrală să consultați din când în când harta.



LA CUȚITE

Nu e voie să vă apropiați atât de mult de acești gardieni bine înarmați.

Dark Project 2: The Metal Age

Tiptil-tiptil în loc de măceluri în masă: maestrul hoților, Garrett, e din nou la pândă și își ușurează contemporanii de economii.

Intențiile bune și dificultățile financiare nu merg prea bine mână în mână. De fapt, după evenimentele din **Dark Project 1**, Garrett a vrut să se lase de hoții și să devină om cinstit.

La începutul părții a doua însă rămâne fără bani de un sprit și revine la vechile practici, adică se furișează din nou prin negura nopții, îi ușurează pe bogătani de economii și dă de urmele unei

conspirații diabolice.

La fel ca în precursor, jucați aventurile criminale din perspectiva 1st person. Cel mai important e să acționați precaut.

Garrett e un maestru în spartul lacătelor, furișare și cercetare, dar în ceea ce privește forța fizică și arta luptei nu poate ține pasul cu gardienii puternic înarmați.

Confruntările directe cu flăcări ieșiți parcă din ceata lui Robin Hood se sfârșesc de

regulă cu moartea eroului. Trebuie deci să evitați duelerile și să vă bazați mai mult pe atacurile de la spate.

Din punct de vedere grafic, jocul nu era inedit nici la data lansării; acest lucru însă nu se face deloc simțit datorită atmosferei sumbre, designului iscusit al misiunilor și comportamentului inteligent al adversarilor.

Producător Eidos (Sat.1-Games)

Preț..... 38 USD



Știați că ...

- ... conceptul lui **Dark Project 1** provine inițial de la Warren Spector? Momentan creatorul lui **Deus Ex** meșterește la cea de-a treia parte a lui **Dark Project**.
- ... în **Dark Project 2** nu veți mai avea doar adversari umani ca în partea întâi, ci și mașinării? Aceste construcții de tablă le înlăturați cel mai simplu cu săgeți de apă.

Bun și ieftin:

Daikatana



Best Computers, cca. 41 USD

Ani de zile au așteptat jucătorii de acțiune presupusa capodoperă a lui John Romero. Când a sosit în sfârșit momentul, ego-shooter-ul nu a reușit să satisfacă așteptările foarte mari, dar la acest preț redus **Daikatana** merită cumpărat, căci are un design bun al nivelurilor și o grafică acceptabilă.

Rainbow Six



Ubi Soft, 150.000 lei

Cine vrea să participe într-o misiune de eliberare a ostatecilor și vrea să stăpânească controlul total asupra echipei de commando este nevoit să joace macar o dată **Rainbow Six**. Trupa de commando **Rainbow Six**, prin misiunile incluse în joc, participă la toate tipurile de hostage rescue și nu numai.

Când numele devine program: Anarchy Online



Anarchy Online, RPG-ul online al lui Funcom, s-a lansat în mod oficial în 27 iunie și a adus mii de jucători în rolul de betatesteri.

Când legătura se desface din minut în minut, adversarii invizibili atacă prin pereți, iar erorile grafice blochează trecerea, oricine ar vrea să-și desființeze contul, care înseamnă totuși 10 dolari pe lună. Dar chiar și acest lucru pare imposibil.

Se pare că, în marea grabă, programatorii au uitat să facă și un program de management al conturilor. „Lucrăm la turație maximă pentru eliminarea problemelor”, spun producătorii.

Până la ora actuală însă, cea mai importantă îmbunătățire se limitează la a juca pur și simplu mai mult decât doar cinci minute.

Până când Funcom nu elimină nenumăratele bug-uri și nu aduce problema stabilității la un nivel acceptabil, vă recomandăm să vă luați degetele de pe Anarchy Online.

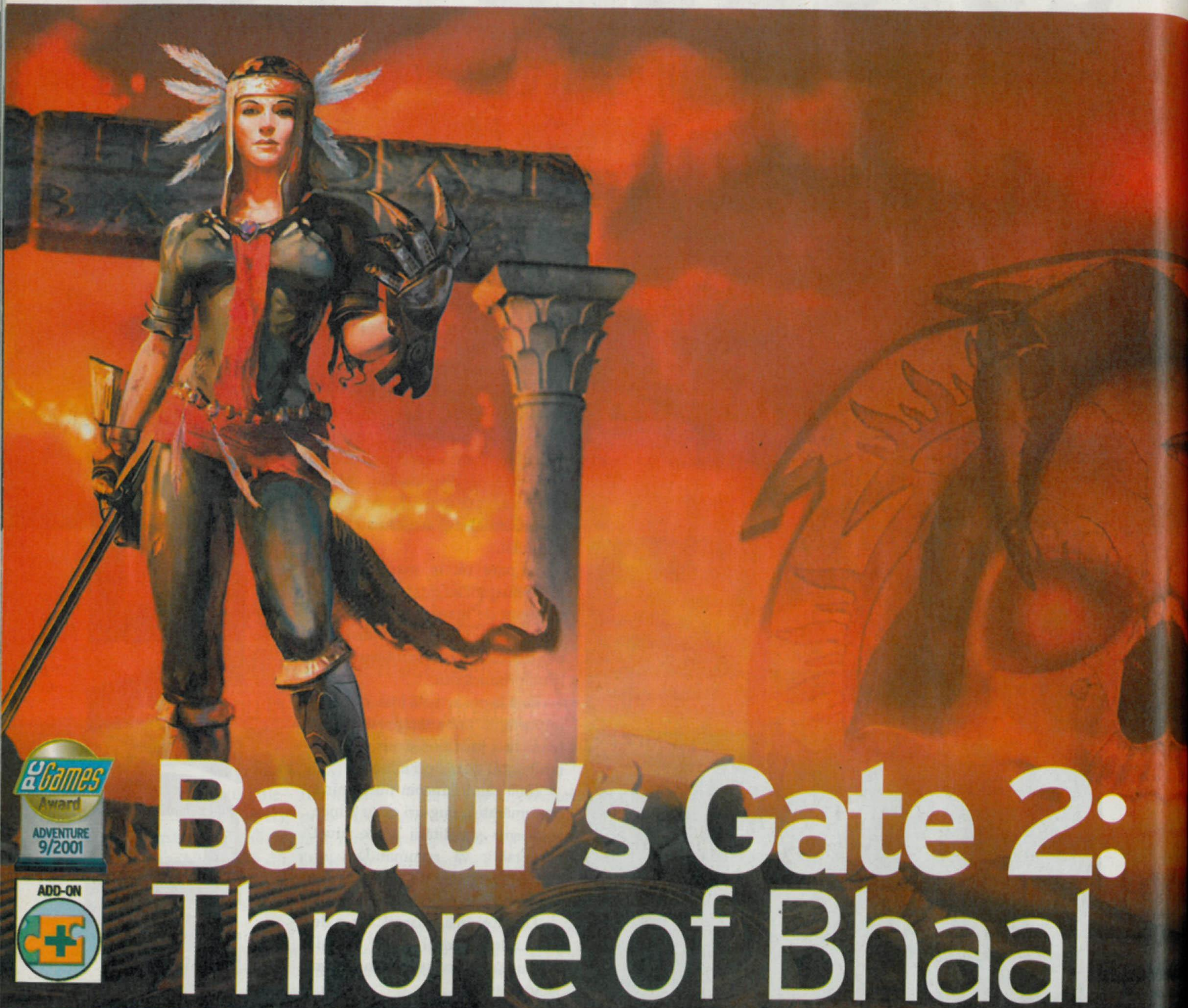
După opinia noastră, nu e de jucat în stadiul său actual. În numărul acesta nici nu i-am făcut testul.

Referințele PC Games: ADVENTURE

Titlu	Gen	Punctaj
Baldur's Gate 2	RPG	92
Diablo 2	RPG	91
Baldur's Gate	RPG	87
Grim Fandango	Adventure	86
Flucht von Monkey Island	Adventure	86
Vampire: The Masquerade	RPG	86
Summoner	RPG	81
Gothic	RPG	85
Ultima: Ascension	RPG	85
Final Fantasy 8	RPG	84
Planescape Torment	RPG	84
Monkey Island 3	Adventure	83
Blade Runner	Adventure	83
Darkstone	RPG	83
Discworld Noir	Adventure	82
Nox	RPG	82
King's Quest 8: Mask of Eternity	Adventure	81
Icwind Dale	RPG	81
Anachronox	RPG	80

HIGHLIGHTS

PAG.	
92	Arcanum
88	BG 2 – Thron of Bhaal
94	Classics: Darkstone
94	Classics: Might & Magic 6 & 7
94	Classics: Planescape Torment



Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal



ȘI GATA! „Watcher's Keep”
poate fi vizitată în Baldur's
Gate 2 sau în Throne of Bhaal.



**OTRAVĂ VERDE**

Un quest clasic: cum se neutralizează fântâna verde din care ies neconținut monstruieți cu chef de atac?

O încheiere genială a fantasticei saga RPG: în **lupta pentru moștenirea voastră divină** cuceriți tronul lui Bhaal și vă găsiți în sfârșit pacea.

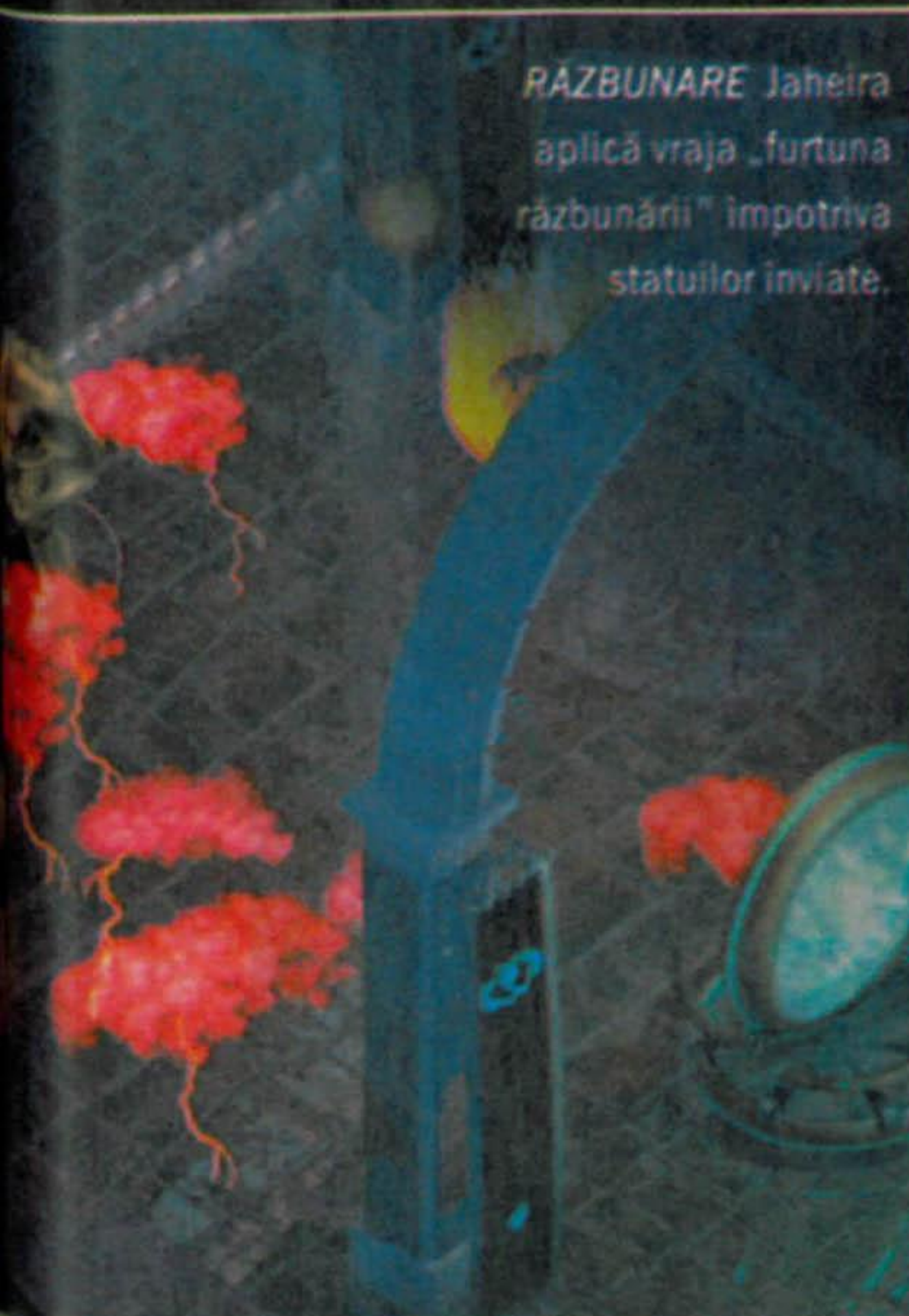
Cel târziu în finalul lui Baldur's Gate 2 era clar că și victoria asupra lui Irrenicus a fost doar o etapă de trecere în căutarea infinită a propriului destin al protagonistului.

În Throne of Bhaal vă apropiați încet-încet dar sigur de țel. Și cu cât sunteți mai aproape, cu atât lucrurile devin mai dificile. Ca în filmul Highlander, nici aici nu poate rămâne decât unul singur, în acest caz un urmaș al lui Bhaal. La începutul jocului întâlniți însă o sumedenie de urmași ai zeului crimei, care se vânează unii pe alții, se luptă și seucid.

De regulă, vă aflați în situații-limită, dar după prima luptă luați o pauză involuntară: după o teleportare, vă

regăsiți într-o altă dimensiune și întâlniți persoana la care v-ați fi așteptat cel mai puțin - Sarevok, fratele vitreg al eroului și dușman neînfricat în Baldur's Gate. Șmecheria: după reînvierea acestuia și după un schimb de vorbe, Sarevok e dispus să pornească cu dvs. în călătorie. Și acest lucru merită, căci valorile atributelor sale fac din el cel mai bun luptător din întreg jocul.

Dacă nu începeți cu echipa dvs. din partea a doua, după întâlnirea cu Sarevok vă puteți crea toate personajele secundare, pentru a vă configura echipa de vis. Bineînțeles, prietenii dvs. își mențin ideologiile și apucăturile tipice: Minsc, cu hamsterul lui, își dorește faimă și glorie, Jan Jansen redă povestiri comice



RAZBUNARE Jaheira aplică vraja „furtuna răzbunării” împotriva statuiilor înviate.

**SĂ ÎNCERC?**

Deoarece coșciugul este păzit de doi golemi, trebuie să vă gândiți bine dacă să-l deschideți.

SISTEM: TEST CENTER	LOW END			STANDARD				HIGH END			
	Pentium II 300 64 MB Software	Pentium II 300 64 MB Riva TNT	Duron 600 128 MB Matrox G 400	Pentium II 400 128 MB Voodoo2	Celeron 450 128 MB Voodoo3	Pentium III 500 128 MB Voodoo3	Pentium III 700 128 MB Riva TNT2	Pentium III 933 256 MB Voodoo5	T-Bird 900 128 MB Voodoo5	T-Bird 900 128 MB GeForce2 MX	Pentium III 933 128 MB GeForce2
BENCHMARK:	809	1.649	2.309	2.349	2.482	2.509	3.239	4.089	4.159	4.809	6.202
640x480 min.											
640x480 max.											
800x600 min.											
800x600 max.											
1.024x768 min.											
1.024x768 max.											

LEGENDĂ: Tehnic imposibil Inacceptabil Acceptabil Optim

OPINII ERDEI JACINT



Finale furios: sfârșitul seriei Baldur's Gate este o demonstrație a celei mai înalte calități RPG.

Throne of Bhaal este o încheiere demnă a unei serii încununate cu lauri. Caracterele multistratificate, luptele diversificate și povestirea profundă par să constituie ceva de la sine înțeles pentru cei de la Bioware. Aptitudinile speciale pentru fiecare clasă de personaje și noile vrăji permit manevre tactice noi, necesare contracarării puterii noilor adversari. Majoritatea quest-urilor se leagă de firul epic principal, ceea ce e normal dacă ținem cont de povestirea-cadru dramatică.

Producătorii au acordat jucătorilor și posibilitatea de a soluționa misiuni nelegate de destinul odraslei lui Bhaal. Toate întrebările legate de trecutul misterios al protagonistului își găsesc acum răspunsurile. Personajele pline de umor care au însoțit eroul nostru în momente grele ale vieții îi sunt alături și acum. Apare și fratele vitreg, Sarevok, care a fost învins la sfârșitul primei părți. Acum el se oferă să ne ajute de-a lungul quest-ului. În funcție de orientarea spre partea negativă sau pozitivă și modul de soluționarea quest-urilor putem urmări una dintre cele trei destine posibile.

Mie personal îmi pare rău că se termină încă o sagă care mi-a produs nopți albe.

din albumul său de familie, Edwin comentează tot timpul, iar Viconia vă provoacă prin comentarii cu evident subînțeles erotic. Apropos: aventurile amoroase începute continuă și în **Throne of Bhaal**.

Pentru a nu vă scuti de tensiune, vă spunem doar că vă veți distra foarte bine în toate relațiile și că se va ajunge și la momente deosebit de emoționante. Ca în **Baldur's Gate 2**, interacțiunile dintre membri echipei conferă și add-on-ului o profunzime mare, pe care de altfel nu o mai găsiți în nici un alt joc.

La atmosferă contribuie și alte detalii, ce asigură mai multă credibilitate lumii de joc. O pisică prinde șoareci în han, elfii se duează cu dwarfi prin ofense care mai de care mai frapante, iar Volo, istoricul din Forgotten

Realms, ne citește extrase din opera sa privind personajul principal.

După cum ne-am obișnuit deja, dialogurile dintre eroii echipei și alte personaje se derulează prin sistemul multi-choice. Astfel, primiți quest-uri, informații sau vă faceți partenerul de discuție fericit doar pentru că i-ați

Spre deosebire de add-on-ul **Tales of the Sword Coast**, **Throne of Bhaal**, încheierea povestirii e mai degrabă un joc întreg decât un add-on. Vă puteți aștepta la circa 40-50 de ore de satisfacție la joc, pentru a ajunge în cele din urmă la bătălia finală.

Povestirea captivantă e împărțită în trei capitole, iar

După reacții, veți observa că **personajul dvs. se bucură de un renume legendar.**

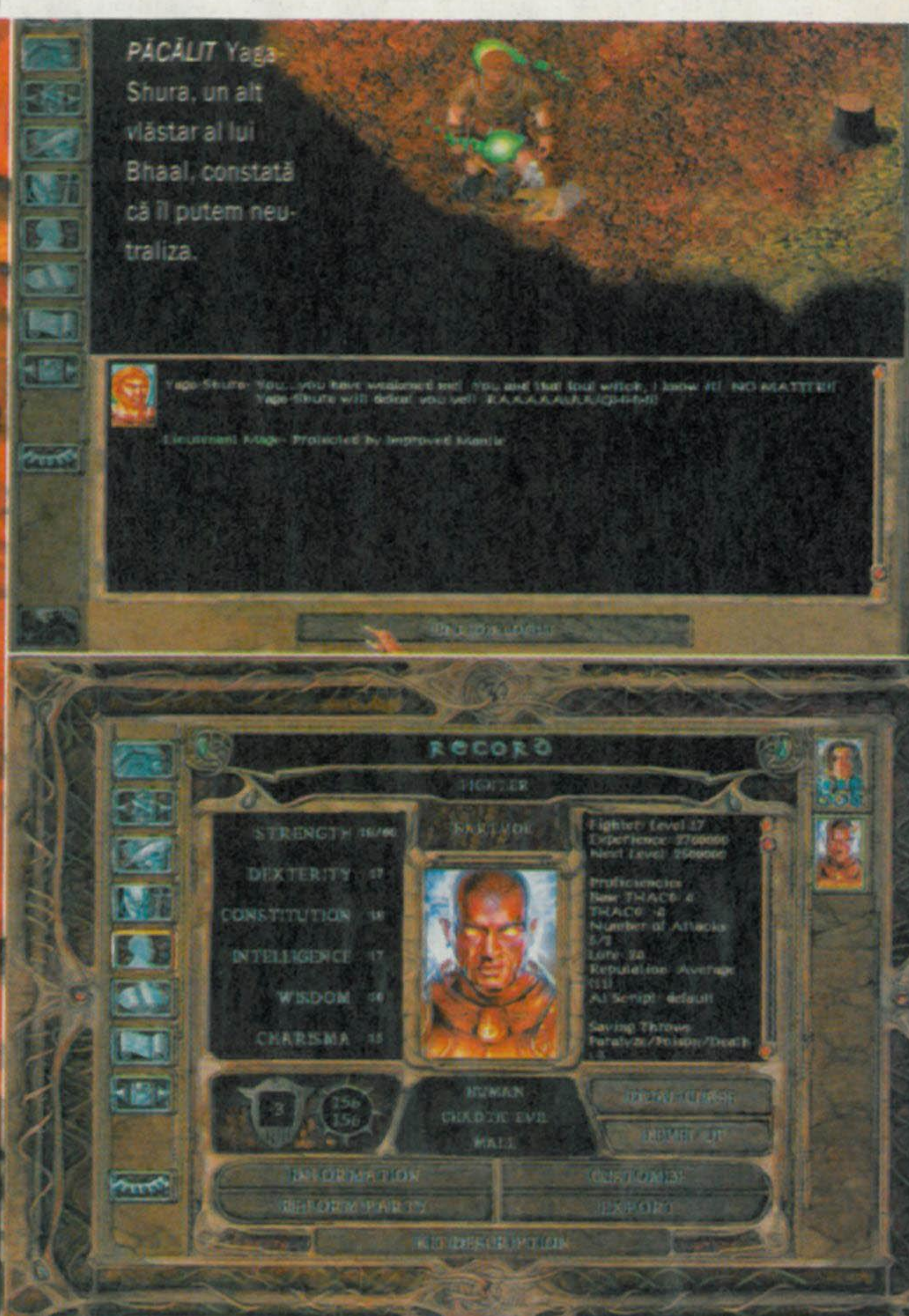
vorbit. În dialoguri veți observa din reacțiile celorlalți că personajul dvs. are între timp un renume legendar. Astfel, la amenințarea cu violență foarte mulți interlocutori devin dintr-o dată deosebit de cooperativi. Nu e chiar cea mai frumoasă cale, dar e extrem de eficientă.

peisajele variate ale țării Tethyr, la sud de Amn, conferă un cadru plin de atmosferă. Harta Watcher's Keep și misiunea corespunzătoare sunt jucabile atât în **Baldur's Gate 2**, cât și în **Throne of Bhaal**. Este vorba de o închisoare complexă, cu cinci nivele. Valoarea nenu-





O TREABĂ FIERBINTE

Aptitudinea specială „sufiu de zmeu” face parte din cele mai puternice arme ale vrăjitorilor.



ANIMAL DE LUPTĂ Valorile lui Savorek constituie cea mai bună reclamă pentru a deține un loc în grupul de eroi.

PUNCTAJ BG 2 - THRON OF BHAAL	
PRODUCĂTOR Bioware	DISTRIBUTOR Virgin Int.
PREȚ cca. 25 USD	TERMEN a apărut
NECESAR Pentium II 233 32 MB RAM HDD: 1200 MB	RECOMANDAT Pentium III 500 32 MB RAM HDD: 1800 MB
SUPORT Direct3D Volan Joystick	OpenGL Gamepad Force Feedback
MULTIPLAYER Single-PC 1 Internet 6 1 jucător/pachet	Rețea 6
GRAFICĂ 80%  Cele mai frumoase efecte și peisaje	
SUNET 90%  Muzica și speech-ul sunt perfecte	
CONTROL 90%  Masiv îmbunătățit și acum perfect	
MULTIPLAYER 90%  O alternativă bună față de Pen & Paper	

Arcanum



Arcanum lasă un culoar liber pentru tehnică și magie: **piticii poartă puști**, amazoanele mănuiesc săbii de foc.

Când *Fallout* a apărut pe piață, arăta teribil de învechit. Jucătorii RPG adorați însă atât de mult povestirea real time și libertatea din sistemul de caractere, încât nu le-a pasat de aspectul respingător.

Arcanum a fost proiectat de unii designeri din acel timp după aceeași filozofie: la alegerea personajului puteți recruta unul dintre cele 12 caractere preconfigurate sau să vă construiți eroul de vis pe baza a opt calități și 16 aptitudini. În

pielea acestuia veți călători apoi într-un zeppelin, care e doborât de către avioane cârmuite de orci. Cu excepția dvs., nimeni nu supraviețuiește accidentului, iar cercetările dvs. privind atacul aerian deschid povestirea.

Mai târziu, ciocnirea dintre tehnică și magie devine tema principală a lui *Arcanum*: vrăjitorii sunt supărați, căci pierd în fața armurierilor. Inginerii urăsc tot ce miroase a iluzii.

Tensiunile dintre cele două puteri se manifestă și în game-play. Pe de o parte, puteți învăța

vrăji care nu țin cont de legile naturii; de exemplu, aprindeți aerul pur.

Pe de altă parte, învățați să vă constituiți arme de foc din diferite componente și alte unelte care funcționează logic.

Între timp, vorbiți cu 300 de persoane și ciomăgiți 280 de monștri, în timp real sau turn based.

Varianta haotică de acțiune rămâne însă mult în urma lui *Diablo*. Iar cine luptă tură cu tură o va duce incomparabil mai greu.

SĂLBATICII Luptele în modul real time degenerază în învălmășeală. Tasta de pauză vă salvează de inundația de stimuli.

PUNCTAJ ARCANUM

PRODUCĂTOR Troika Games **DISTRIBUTOR** Vivendi Univ.

PREȚ cca. 33 USD **TERMEN** A apărut

NECESAR Pentium II 300 64 MB RAM HDD: 1200 MB **RECOMANDAT** Pentium II 450 128 MB RAM HDD: 1200 MB

SUPPORT Direct3D Volan Joystick OpenGL Gamepad Force Feedback

MULTIPLAYER Single-PC 1 Rețea 16 Internet 16 1 jucător/pachet

GRAFICĂ 50%
Excelentă - pentru acum cinci ani

SUNET 60%
Violonistul cântă la nesfârșit.

CONTROL 70%
Comenzile prin mouse sunt ușurate prin shortcut-uri de tastatură.

MULTIPLAYER 80%
Quest-uri proprii, lupte doar în timp real

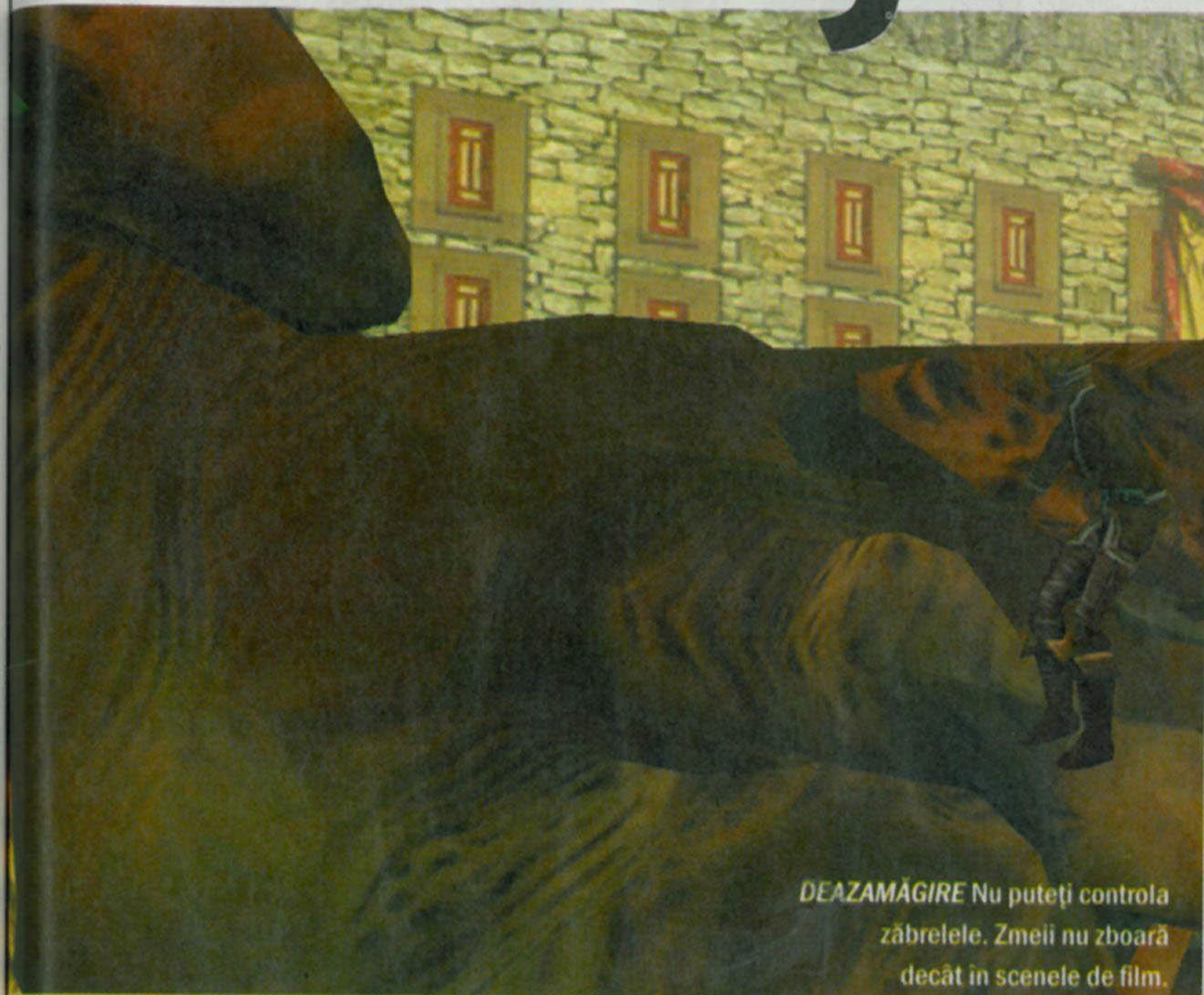
OPINII ERDEI JACINT



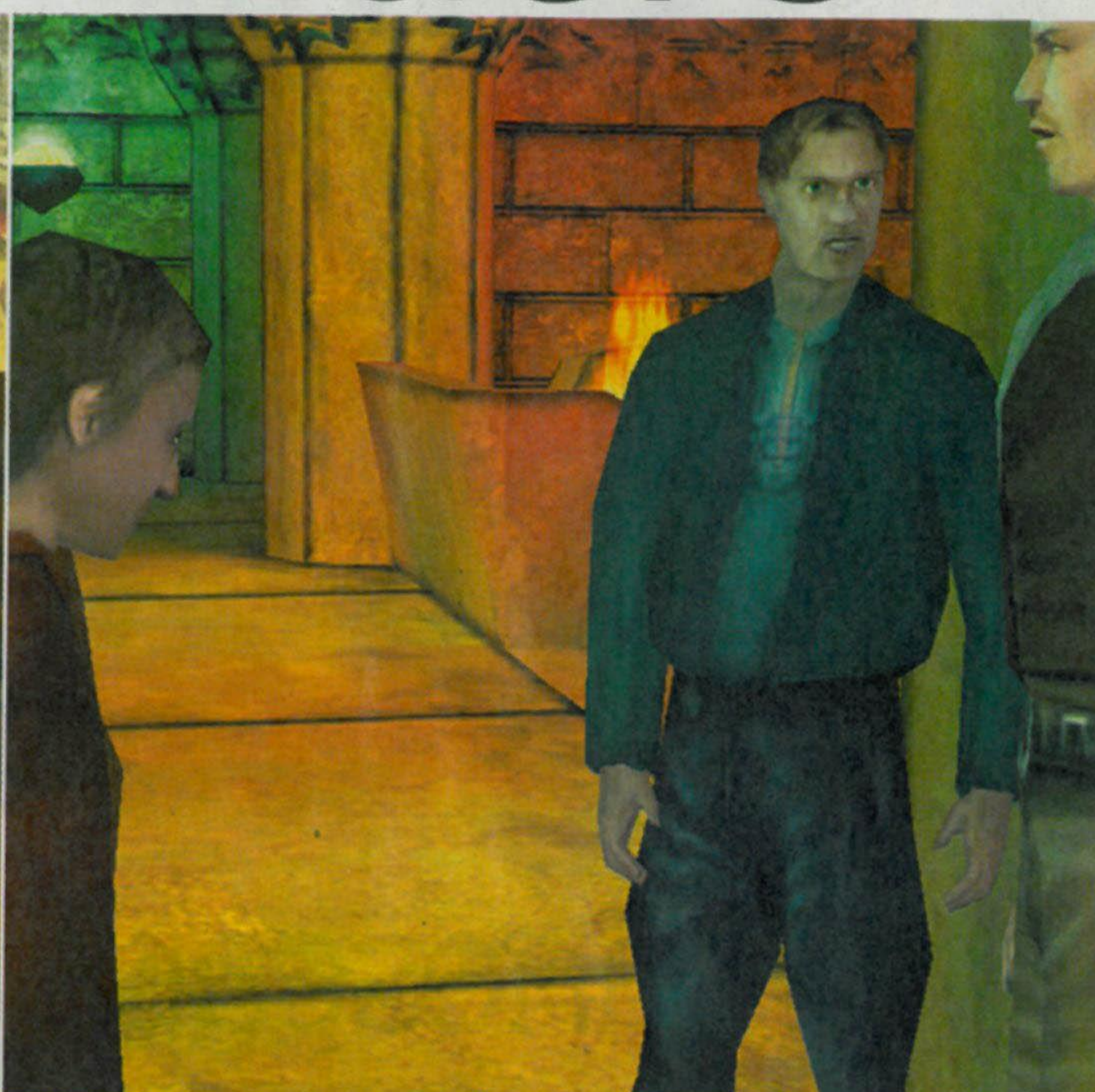
Obligativ pentru maniacii RPG, dar pentru masele largi e o investiție proastă.

Jocul era destinat să urmeze căile marelui înaintaș *Fallout*. Din punct de vedere grafic jocul este rămas în urmă cu aproximativ cinci ani. Personajele străbat sacadat peisajele, de parcă ar fi electrizate, iar fundalurile spălăcite înrăutățesc și mai mult imaginea. Totuși, după cam o oră petrecută în compania acestui joc, începi să simți ceva, ceva ce aș putea numi chiar atracție. Misiunile se ramifică, la crearea caracterului pot să fac ce vreau, iar povestirea plictisitoare de la început devine din ce în ce mai captivantă. E enervant că, dacă stăpânesc vrăjile de foc abia la jumătate din forță, mă simt deja imbatabil traversând hoardele de golemi. Datorită graficii învechite jocul reprezintă o atracție doar pentru veteranii genului. Păcat că producătorii n-au putut valorifica potențialul și experiența marelui înaintaș.

Dragon Riders



DEAZAMĂGIRE Nu poți controla zăbrelele. Zmeii nu zboară decât în scenele de film.



COPIL RĂU Un băiat fuge de acasă iar dvs. îl salvați dintr-o peșteră care se surpă. Aventuros? Aparente înșeală.

Când zmeii în loc să muște stau la taclale până vi se tocesc urechile, aventurierilor nu le rămâne decât să se lovească cu palma peste frunte.

Deasupra planetei călăreților de zmei un organism elimină acizi. Pentru ca aceștia să nu ajungă la suprafața planetei, pornesc în mod regulat escadroane de zmei pentru a scuipa foc. E un subiect palpitant, de fapt dintr-o serie de romane. Din toate acestea s-a făcut un adventure lent, în mijlocul căruia stă un castravete. Posesorul acestuia se numește D'kor, care e pilot de șopârle și poartă ca toți prietenii săi un apostrof elegant în nume și castravete pe cap. Acesta se clatină ca o coadă, gros și leneș, și nu și-ar fi găsit niciodată drumul spre rândurile așternute aici

dacă nu ar fi fost cel mai interesant lucru din tot jocul.

Escadronul de zmei al lui D'kor nu are lider. Tipul caută candidați pentru post. Pentru aceasta rezolvă mistere pentru proști, pribegeste pe rând prin toate locurile și poartă plictisitor de lungi dialoguri. Apoi castravetele de mare lucește puternic - lumea se uită uimită la el pentru că se clatină atât de drăgălaș, în timp ce mediul împietrește.

Scenele de luptă sunt zgârcit răsfirate prin joc (două taste, mouse-ul, foarte simplu), zmeii zburători nici nu intră în imagine decât în secvențele intermediare. Uneori ți se pare că suflă o adiere de tensiune, de exemplu când D'kor salvează un băiat dintr-o peșteră spărgând un perete de stâncă. Dar, la urma urmei, tot plictisitor rămâne.

ERDEI JÁCINT

PUNCTAJ DRAGON RIDERS

PRODUCĂTOR Ubi Soft	DISTRIBUTOR Ubi Soft
PREȚ cca. 30 USD	TERMEN A apărut
NECESAR Pentium II 333 64 MB RAM HDD: 670 MB	RECOMANDAT Pentium III 500 128 MB RAM HDD: 670 MB
SUPORT Direct3D Volan Joystick	Opțional Gamepad Force Feedback
MULTIPLAYER Single-PC 1 Internet - 1 jucător/pachet	Rețea -

GRAFICĂ 60%
Nu e chiar un eșec, dar totuși destul de slabă

SUNET 70%
Muzică orchestrală, puțin patetică.

CONTROL 60%
Schimbările de perspectivă îl îngreunează

MULTIPLAYER -%
Apreciere imposibilă.

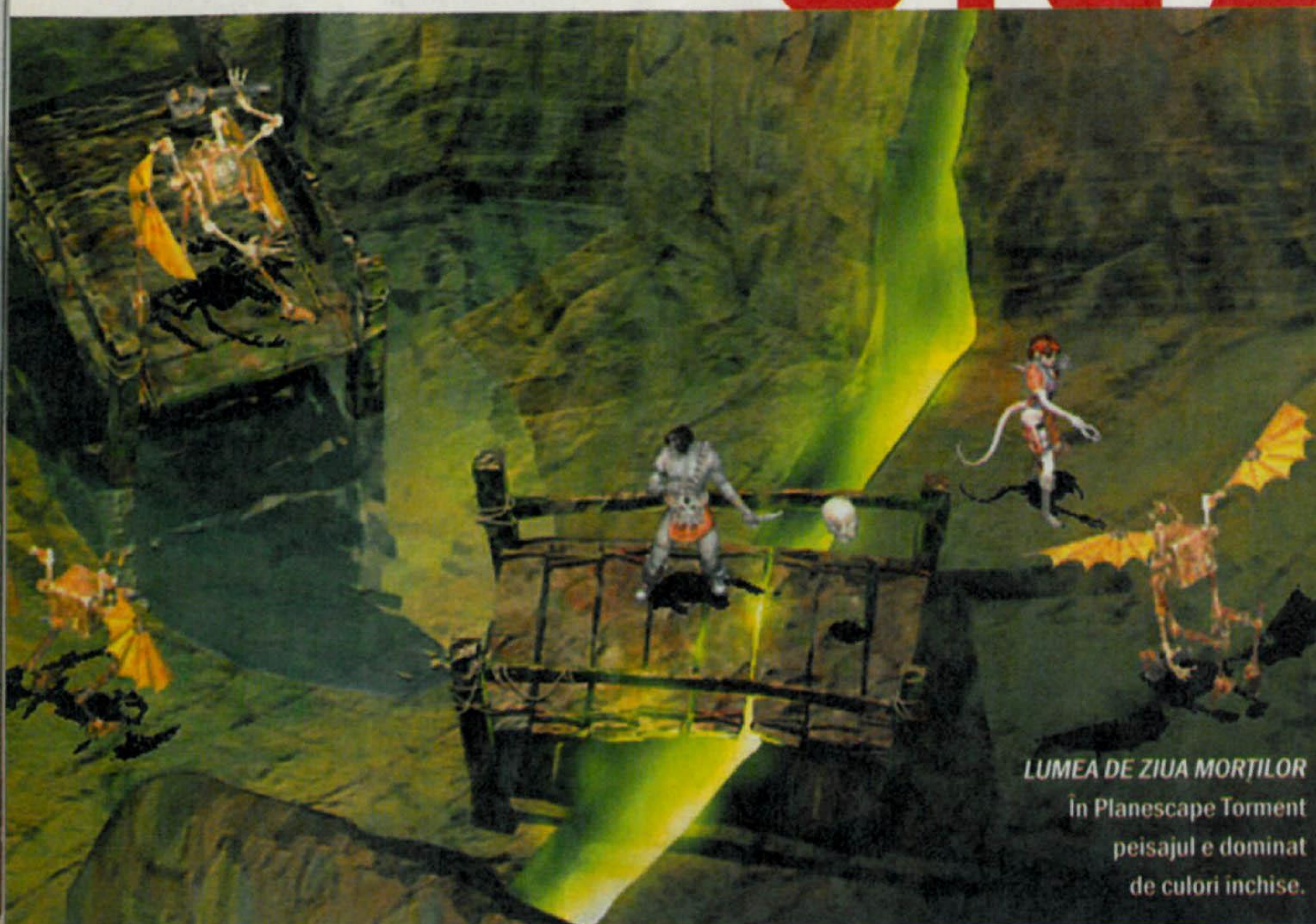
OPINII ERDEI JÁCINT



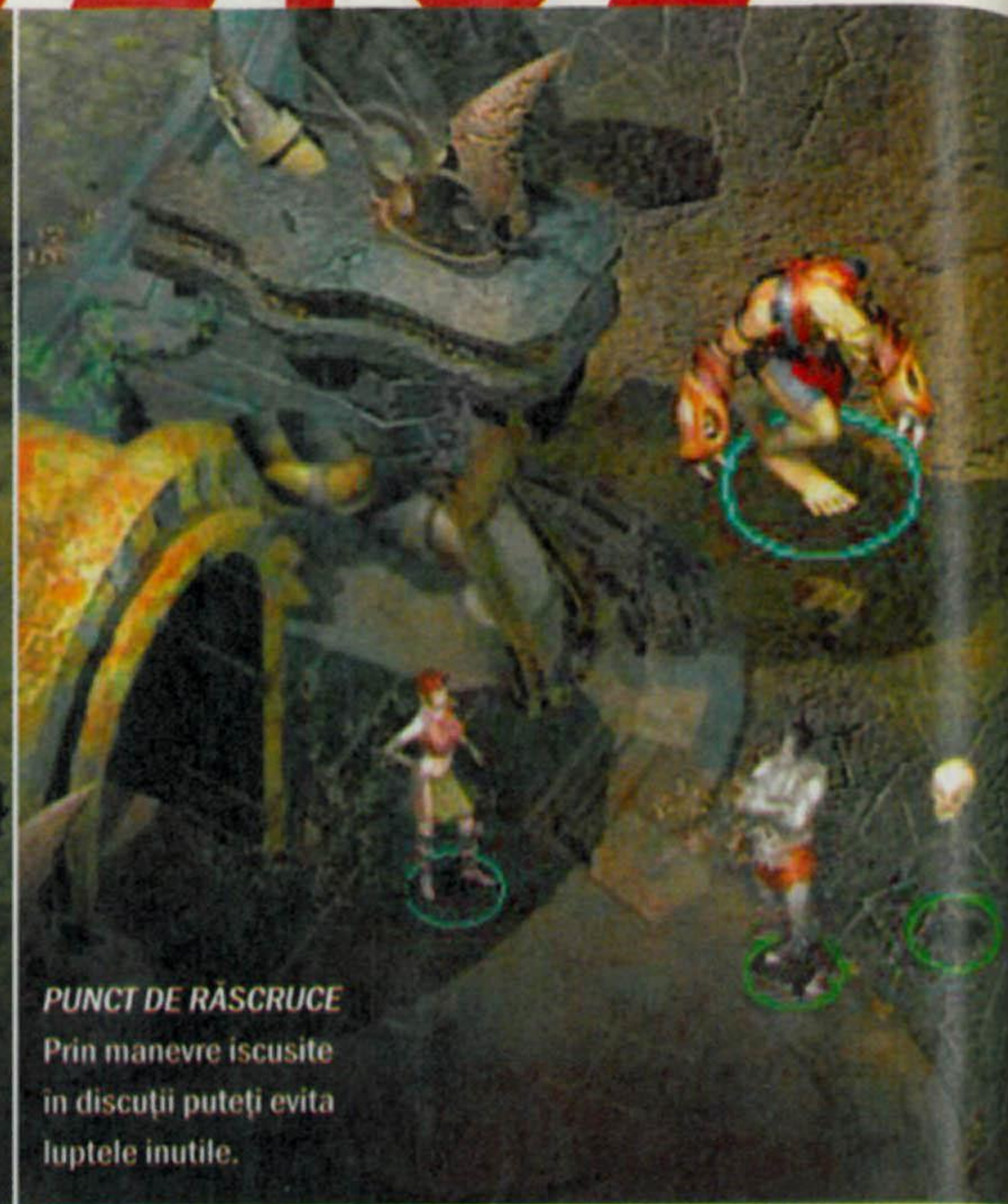
Jocul e plin de culori vii și totuși grafica e învăluită în monotonie.

Toată lumea cunoaște basmele cu prințese răpite de zmei și cavaleri care le sar în ajutor. Toți ne-am închipuit zmeii ca pe niște creaturi fioroase, cu o poftă deosebită pentru carnea de Homo Sapiens. Jocul schimbă acest stereotip și prezintă șopârlele zburătoare ca fiind mai blânde decât niște pisici domestice. Gameplay-ul constă din naveta sistematică de la o stație la alta și căutarea de noi parteneri de discuție. Aceste dialoguri nu întrec nivelul celor purtate de personajele trăsnete din **SouthPark**. Răsplata misiunilor duse cu bine la capăt constă din ponturi despre potențialii noi parteneri de taclale. Misterele se pot întâlni în joc doar din greșeală, rezolvarea acestora durând doar câteva minute. Totuși, dacă nu era **Dragon Riders**, nu aș fi dezvoltat poate niciodată în mine o afecțiune atât de mare față de castraveții de mare.

Classics



LUMEA DE ZIUA MORTILOR
În Planescape Torment
peisajul e dominat
de culori închise.



PUNCT DE RĂSCRUCE
Prin manevre iscusite
în discuții puteți evita
luptele inutile.

Planescape Torment

Un zombie în infern, în căutarea propriei identități:
filozofie într-un RPG reușit.

Pentru 8 dolari, **Planescape Torment** înseamnă într-adevăr o ocazie senzațională.

Aveți nevoie de circa 100-150 de ore de joc pentru a parcurge povestirea în care un zombie învață lucruri impresionante despre moarte, sensul vieții și mântuire.

Crimele și intrigile care apar pe parcurs ridică întrebări existențiale.

Nenumărate sunt asemănările cu **Baldur's Gate**: dintr-o

perspectivă înclinată, observați zombie-ul, căruia i se alătură parteneri la fel de macabri, cum ar fi un craniu plutitor.

Controlul se face prin comenzi de mouse și meniuri asemănătoare celor din **Baldur's Gate**. Și sistemul de caractere e la fel de voluminos. Producătorii au reușit magistral să atribuie dialogurilor - care te pun pe gânduri sau sunt alternativ cinice și comice - cea mai mare importanță a jocului.

Cine dorește să evite luptele

are de cele mai multe ori această posibilitate, dacă își alege iscusit cuvintele.

Doar că nu veți dori să evitați luptele. Din nou, ca în **Baldur's Gate**, într-un mod de pauză dați comenzi pentru a observa apoi în timp real. Și în infern opțiunile dvs. se întind de la lovituri cu spada până la năucitoare vrăji.

Producător Best Computers

Preț 19,9 USD



Știați că ...

- ... producătorii lui **Planescape Torment** au programat urmașul lui **Baldur's Gate**, **Icewind Dale**?

Bun și ieftin:

Might & Magic 5 & 6 & 7



Best Computers, 36 USD

Might & Magic a ieșit din prima ligă a RPG-urilor. În schimb, părțile a șasea și a șaptea sunt puse spre vânzare împreună, la un preț redus. Mulțumită ofertei uriașe de misiuni, valori de caracter și peisaje, achiziția merită făcută. Alternativ, se găsesc sub formă de colecție și părțile 4 până la 7.

Darkstone

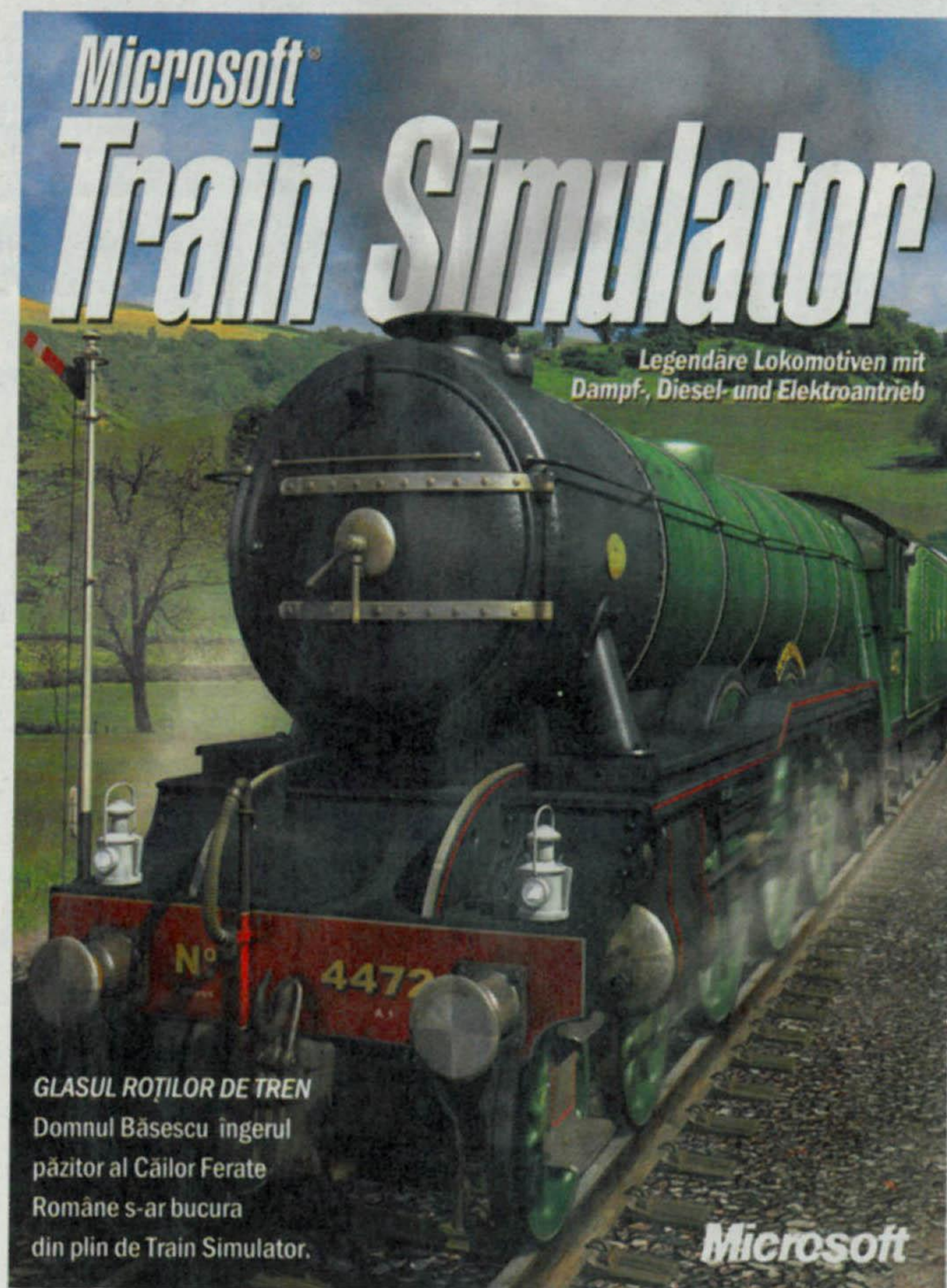


Best Computers, 10 USD

Un adevărat clasic al genului. Are o grafică care face față chiar și standardelor actuale. Coloana sonoră e dintre cele mai inspirate și nu plictisește nici chiar după zeci de ore de joc. Gradul de dificultate se poate seta după capacitățile jucătorului. Misiunile sunt fascinante și variate. Jocul e recomandat celor care acum se familiarizează cu acest gen.

Mecanic de tren?

Dacă se plătește bine, de ce nu?!



Cu siguranță, există și lucruri mai interesante decât parcurgerea riguroasă a unui mers al trenurilor. Acest lucru nu i-a împiedicat însă pe cei de la Microsoft să trimită fanii simulaatoarelor pe șinele virtuale în **Train Simulator**. Cel puțin constructorii trenulețelor de jucărie își pot îndeplini astfel un vis, iar cei care până acum se uitau doar la expozate, fără să poată face nimic, vor avea ocazia de a conduce un Intercity Express. Cu simulatorul de zbor și de tren ideile nu s-au terminat încă nici pe de parte; dacă în loc de Microsoft ar crea Peter Molyneux un program, după rumoarea provocată de **Train Simulator** ar ajunge pe HDD-ul nostru idei chiar mai trăs-nite. Cum ar fi de exemplu un „Rain Simulator”, un simulator palpitant meteo, în care să trăiești ciclul de existență al unei picături de ploaie, de la nor până la inevitabilul impact cu solul, din perspectiva 1st person, generatoare de adrenalină? Un candidat foarte hot ar fi și „Simulatorul căruciorului de cumpărături”, la Metro, la vânțatoare de prețuri, driblând îmbufnatele casnice adversare. Cumpărătorii neînfricați se încumetă și la misiuni secundare; un copil „atomic” aflat la bordul căruciorului lansează rafale de urlete și plânsete, se vaietă la standul de dulciuri și dă răma cutiile de Ariel de pe rafturi.

Mai mult ca sigur, aveți și dumneavoastră astfel de idei trăs-nite. În caz că sunteți amatori de astfel de opere, vă promitem că le vom transmite către Microsoft.

Referințe PC Games: **SPORT**

Titlu	Gen	Punctaj
Links 2001	Simulator de golf	90
Need for Speed: Porsche	Curse	90
NHL 2001	Simulator de hochei pe gheață	90
NBA Live 2001	Simulator de baschet	89
FIFA 2001	Simulator de fotbal	88
Grand Prix Legends	Simulator de curse	87
Colin McRae Rally 2.0	Simulator rally	87
Madden NFL 2001	Simulator de fotbal	87
Superbike 2001	Simulator de motociclete	87
Grand Prix 3	Simulator F1	86
Pro Rally 2001	Simulator rally	86
Driver	Curse	85
Motocross Madness 2	Curse motocross	84
Need for Speed 4: Brennender Asphalt	Curse	84
Supreme Snowboarding	Simulator de snowboard	84
Tony Hawk's Pro Skater 2	Simulator de skateboard	84
Mercedes-Benz Truck Racing	Curse cu camioane	82
F1 Racing Championship	Simulator F1	80
Flight Simulator 2000	Simulator de zbor	80

HIGHLIGHTS

Pagina	
97	Classics: Grand Prix 3
101	Classics: Road Rash
101	Classics: V-Rally
99	Fly! 2
97	Grand Prix 3: Saison 2000
99	Leadfoot
95	Train Simulator

King of the Road



CRED CĂ SCOT LEVIERUL!

Într-o asemenea strânsoare nu se poate spune că nu-ți sar capacele.

Aveți tot ce vă trebuie pentru a deveni șofer de camion? Cu King of the Road aflați răspunsul și vă fondați **propria firmă de transport**.

Șoferii de camioane nu au o viață ușoară. Aflați constant sub presiunea timpului, regii autostrăzilor străbat țările, fiind enervați constant de capriciile șefilor lor, de poliția băgăreată și suferind de lipsă cronică de cofeină.

Cine și-a dorit deja să intre în minunata lume a truckerilor, are ocazia s-o facă acum, prin **King of the Road**. Vă începeți cariera cu un cap de tractare și un capital inițial mic.

Cine dorește poate începe jocul și în modul mașinii de pasageri și intră în afacere cu o furgonetă. Pe o hartă uriașă preluați mărfurile la rampele de încărcare, pentru a le duce cât mai repede la destinație.

Ca în premiul **Driver**, traseul spre destinația respectivă nu este prescris obligatoriu. Trebuie să vă găsiți un traseu pe baza hărții rutiere și a diferitelor indicatoare.

Îndată ce v-ați decis pentru o misiune, jocul vă arată câți concurenți se află deja în

drum spre destinație și unde se află. Pentru a putea primi premiul întreg, trebuie să vă livrați marfa încă înainte de sosirea concurenților. Dacă reușiți, primiți o licență cu care puteți angaja truckerii șomeri, ce-și duc veacul prin parcuri, așteptând să conducă pentru dvs.

Pe lângă alte firme transportoare, pe traseu veți mai avea de-a face cu poliția și mașinile de serviciu ale mafiei.

ANDREI RITOK-SCHOTSCH

OPINII ANDREI RITOK-SCHOTSCH



Un concept de joc interesant, distanțe mari și tehnologie slabă.

Dacă fac abstracție de grafica puțin coltoasă, m-au enervat înainte de toate distanțele uriașe pe care trebuie să le parcurgi pentru a livra marfa. Astfel, în cel mai rău caz se poate întâmpla să vă plimbați o jumătate de oră prin zonă, pentru a avea parte de un accident serios chiar înainte de sosire sau pentru a fi oprit de poliție. Ar fi fost cu siguranță o idee mai bună dacă arealul de joc era divizat în mai multe provincii sau nivele. Și modelul de conducere merita revizuit, deoarece nu transmite destul feedback cu asfaltul, mai ales în cabina mașinilor mai rapide și mici, fapt pentru care piloții mai nerăbdători se vor trezi de nenumărate ori expediați în botanica peisajului. Păcat, căci principiul de joc e chiar original și putea fi adaptat mai variat, mulțumită părții rudimentare de economie.

PIAȚA MUNCII În parcuri angajați șoferi noi pentru prospera afacere pe care ați înjghebat-o. Truckerii aduc cu ei capete tractoare proprii.

PUNCTAJ KING OF THE ROAD

PRODUCĂTOR	DISTRIBUTOR
Soft Lab	Ascaron
PREȚ	TERMEN
cca. 35 USD	A apărut
NECESAR	RECOMANDAT
Pentium II 350 64 MB RAM HDD: 40 MB	Pentium III 600 256 MB RAM HDD: 600 MB
SUPORT	
Direct3D Volan Joystick	OpenGL Gamepad Force Feedback
MULTIPLAYER	
Single-PC 1 Internet 8 1 jucător/pachet	Rețea 8

GRAFICĂ	60%
Peisaje uriașe, vehicule oarecare	
SUNET	50%
Hard rock solid, efecte plictisitoare	
CONTROL	40%
Greu de controlat chiar și cu volan	
MULTIPLAYER	50%
Trei moduri de joc plictisitoare pe rețea	

58



Grand Prix 3: Saison 2000



PARADA MAȘINILOR
Bolizii își prezintă
frumos și în ordine
look-ul pentru
sezonul 2000.

Cură de împăspătare
pentru Grand Prix 3.

**Datele sezonului 2000
și îmbunătățirile
tehnice îl fac și mai bun.**

Sezonul campionatului mondial de anul trecut încă nu a fost uitat de fanii Formulei 1: Michael Schumacher a adus în sfârșit titlul pentru Ferrari.

Sezonul 2000 se află și în centrul add-on-ului lui Grand Prix 3, dispunând

de toate datele necesare.

Echipele, piloții, rapoartele de performanțe, bolizii și pistele au fost actualizate și aduse la cel mai recent stadiu tehnologic din punct de vedere grafic; cu circuitele Sepang (Malayesia) și Indianapolis (SUA) în plan se află încă două curse suplimentare.

Prezentarea acustică slabă a constituit unul din principalele puncte negative ale lui Grand Prix 3. Între timp, sunetul a fost complet refăcut. Mulțumită tehnologiei EAX, motoarele mugesc din toate țevile, iar la trecerile prin tuneluri observați efecte de Hall și altele în 3D.

Tot nou este și faptul că echipa, tăcută până acum, este anunțată acum prin voce, cu indicații și informații. Din punct de vedere grafic, în pofida engine-ului grafic modificat, jocul nu atinge calitatea lui F1 Racing Championship a lui Ubi Soft. Înainte de toate, sar în ochi texturile, devenite între timp respingătoare. Și acum ne enervează structura complicată a meniurilor, precum și suprafața confuză a datelor de telemetrie. Acestea sunt însă lipsuri pe care le putem ierta și îmbunătățirile sunt cele care fac din add-on o investiție ce-și merită banii. Ca bonus, în ambalaj mai găsiți și o enciclopedie despre Formula 1.

ANDREI RITOCK-SCHOTSCH

PUNCTAJ GRAND PRIX 3: SAISON 2000

PRODUCĂTOR G. Crammond
DISTRIBUTOR Best Computers

PREȚ 38,5USD
T. DE APARIȚIE A apărut

NECESAR Pentium II 266
32 MB RAM
HDD: 90 MB
RECOMANDAT Pentium III 600
128 MB RAM
HDD: 500 MB

SUPORT Direct3D
Volan
Joystick
OpenGL
Gamepad
Force Feedback

MULTIPLAYER
Single-PC 1
Internet 6
1 jucător/pachet
Rețea 6

GRAFICĂ 80%
Bună, dacă lăsăm deoparte texturile respingătoare

SUNET 80%
Mai bun și mai realist grație sunetului 3D

CONTROL 90%
Cu volanul îți furnizează o senzație agreabilă

MULTIPLAYER 80%
Luptă aprigă pentru timpuri de secunde.

87

3D GRAPHICS

3D PROPHET II MX 64MB

3D PROPHET 4500 64MB



AUDIO

Gamesurround
FORTISSIMO II



Gamesurround

MUSE XL



Hercules®

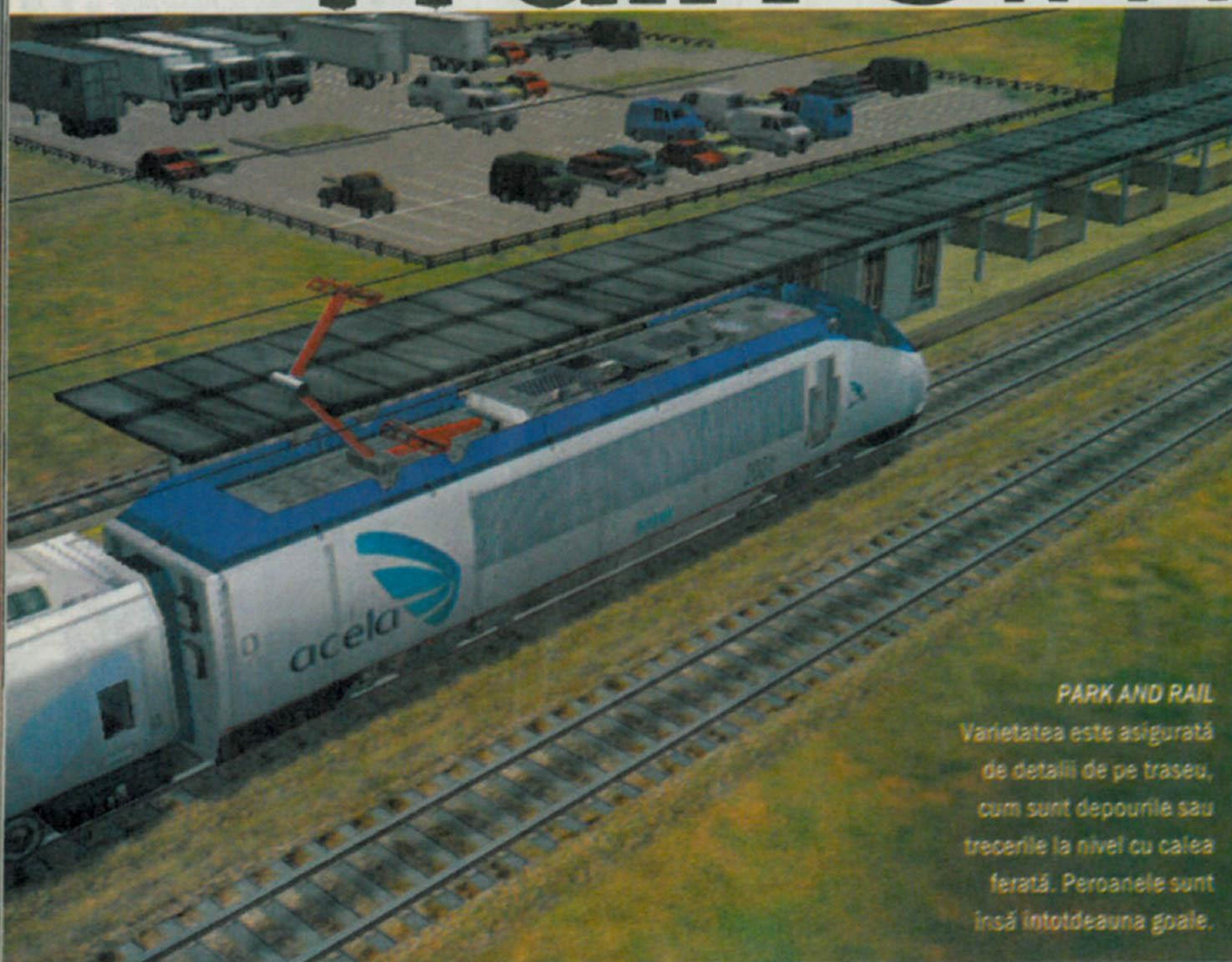
0
**LEGENDA
VIE**

www.hercules.com

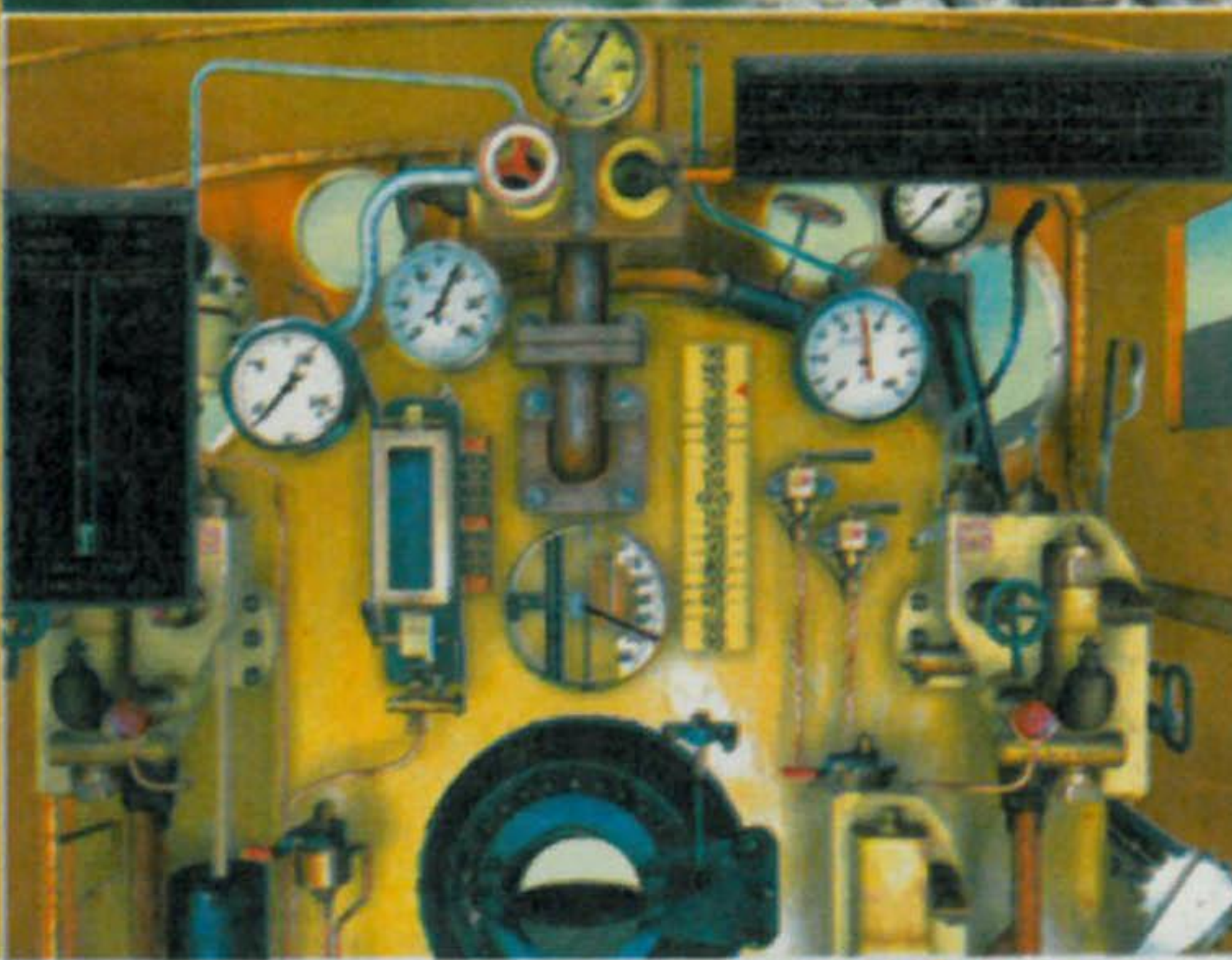
REPRESENTANT IN ROMANIA
UBI SOFT SRL
Bd. Primaverii, nr.51
sector 1, Bucuresti
Tel: 01/231.67.69
Fax: 01/231.67.66
e-mail: sales@ubisoft.ro

CAUTAM REPRESENTANTI ZONALI

Train Simulator



PUFĂTOR
Locomotivele
cu aburi sunt
cel mai greu
de controlat.



MAȘINĂ CU ABURI

Puteți manipula
cu mouse-ul toate
reglatoarele
și manetele.

Din ceruri până pe șine: în noul proiect al creatorilor lui Flight Sim 2002 **controlați convoaie întregi de trenuri.**

Cine crede că ar putea să-i bată la capitolul punctualitate pe domnii de la căile ferate o poate dovedi prin **Train Simulator**. În postura de conductor virtual de tren, conduceți trenuri de marfă și de pasageri.

Oferta de locomotive - cu aburi, diesel și electrice - îi va mulțumi și pe fanii cei mai pretențioși.

În simulatoarele single mission, acoperiți sub presiunea timpului trasee redată în cele mai mici detalii, din

Japonia, Anglia sau America, trebuind să vă predați marfa la termen în gările de destinație. Dacă în calitate de conductor al unui tren de pasageri trebuie să o goniți de la peron la peron, pentru a îmbarca pasagerii nerăbdători, în triajele de marfă trebuie să aranjați vagoanele, să cuplați și să le decuplați pe cele potrivite. După cum ne așteptam de la experții în simulatoare, diferitele sisteme și controale ale trenurilor și locomotivelor au fost implementate realist. Această preocupare

pentru detalii devine și mai pregnantă când călătoriți într-una dintre cele două locomotive cu aburi. Conducătorul armăsarului de oțel trebuie să țină cont aici de o mulțime de indicatoare și poate să alimenteze personal cu cărbuni focul cazanului.

Din fericire, jocul oferă pentru fiecare dintre cele trei tipuri de locomotive tutoriale interactive, în care conductorul în devenire se obișnuiește cu toate indicatoarele și sistemele importante. **ANDREI RITOK-SCHOTSCH**

OPINII ANDREI RITOK-SCHOTSCH



Datorită slăbiciunilor tehnice, conductorul riscă să deraieze.

Cu simulatorul de tren al lui Microsoft, visele din copilărie devin realitate, cel puțin teoretic. În practică însă, constatăm repede că o călătorie în cabina locomotivei unui tren de pasageri sau de marfă este la fel de palpitantă ca un prânz de duminică. Făcând abstracție de această, adaptarea tehnică a scenariului lasă de dorit. Astfel, mediul nu se prezintă în splendoarea sa maximă decât văzut de aproape, ceea ce duce la o apariție bruscă a texturilor frumoase din fundalul sărăcăcios, deranjând. De altfel, peisajele par foarte sterile. Deoarece jocul nu redă grafic pasagerii proprii, conductorul e la manșa unui tren gol, între un peron nepopulat și altul. În ciuda acestor slăbiciuni, **Train Simulator** se poate recomanda fanilor de trenuri. Oricum, nu prea există alternative.

PUNCTAJ TRAIN SIMULATOR

PRODUCĂTOR Kuju	DISTRIBUTOR Microsoft
PREȚ 48,5 USD	T. DE APARIȚIE A apărut
NECESAR Pentium II 266 32 MB RAM HDD: 500 MB	RECOMANDAT Pentium III 500 128 MB RAM HDD: 1500 MB
SUPORT Direct3D Volan Joystick	OpenGL Gamepad Force Feedback
MULTIPLAYER Single-PC 1 Internet - 1 jucător/pachet	Rețea -

GRAFICĂ	70%
Peisaje frumoase, peroane goale	
SUNET	70%
Sunete realiste, convingătoare	
CONTROL	70%
Necomplcat, cu tastatură și mouse	
MULTIPLAYER	~%
Apreciere imposibilă	

69

Leadfoot



PE LATERAL

Curbele înguste ale pistelor de noroi nu pot fi luate decât prin Powerslide.

Rulând cu viteză maximă prin noroi.
Prietenii accelerației vor fi pe deplin mulțumiți în Leadfoot.

Need for Speed pentru fanii off-road. În Leadfoot începeți o carieră ca șofer de curse indoor și o goniți cu buggy-uri forjate și pickup-uri pentru locuri și puncte. Înainte de a vă năpusti însă în învâlmășeala nebunească, trebuie să vă pregătiți vehiculul printr-un setup rudimentar pentru pista în cauză și să vă

găsiți sponsori cu portofele mari. Cu cât mai bine absolviți cursele, cu atât mai mărinoși devin potențialii sponsori.

Împreună cu banii câștigați, investiți în curse donațiile mecenatilor voștri, în motoare mai puternice, suspensii mai bune sau reparații ale componentelor avariate.

În ceea ce privește grafica, fizica și operarea meniurilor, Leadfoot amintește puternic de jocurile Dirt Track Racing, produse tot de Ratbag.

În domeniul graficii, pilotul nu e așteptat de nimic spectaculos, iar numărul mare al submeniurilor complică inutil navigația.

Perfect reușit este în schimb comportamentul la conducere al bolizilor offroad. După o scurtă fază de antrenament, jucătorul gonește prin curbele înguste și face salturi spectaculoase pe șanțurile înalte de mai mulți metri.

PUNCTAJ LEADFOOT

PRODUCĂTOR Ratbag	DISTRIBUTOR Take 2
PREȚ cca. 20 USD	T. DE APARIȚIE A apărut
NECESAR Pentium II 266 32 MB RAM HDD: 40 MB	RECOMANDAT Pentium III 500 128 MB RAM HDD: 110 MB
SUPORT Direct3D Volan Joystick	OpenGL Gamepad Force Feedback
MULTIPLAYER Single-PC 1 Internet 10 1 jucători/pachet	Rețea 10

GRAFICĂ	60%
Nespectaculoasă, look cunoscut	
SUNET	40%
Urlatul motoarelor devine repede enervant.	
CONTROL	60%
Bine controlabil chiar și cu tastatura	
MULTIPLAYER	60%
Curse palpitante pentru maxim zece piloți	

64



Fly! 2



AVALANȘĂ DE INFORMAȚII

Toate datele de zbor și de navigație importante se prezintă în ferestre info interactive, unde pot fi verificate.

Încă o dată până în Bombay. În Fly! 2 veți decide dvs. pe unde să vă poarte vântul.

Cu toate că la prima privire există cu siguranță și lucruri mai palpitante decât să-ți faci griji pentru prognozele meteo, planurile de zbor și contactul radio cu solul, aviația civilă e constant onorată cu jocuri ca MS Flight Simulator.

Fly! 2 se situează pe aceeași linie, dar se concentrează în

exclusivitate asupra avioanelor mici până la mijloci, cum ar fi de exemplu cursa charter elvețiană Pilatus PC 12.

În principiu, vă stau la dispoziție trei variante de joc: cu zborul rapid, cei care sunt mai nerăbdători ajung direct în cabina pilotului.

Cel care preferă zbor mai pe îndelete își configurează în planul de călătorie o excursie proprie, iar în așa-numitele aventuri parcurgeți scenarii pregătite de programatori.

Ca precursorul, și Fly! 2 se distinge prin minunate cockpit-uri interactive și dialoguri radio realiste. Mai puțin atractivă e grafica peisajelor, care a fost tapetată ca o textură foto-realistă pe sol și nu poate convinge decât de la altitudini mai mari.

De neiertat este însă faptul că un simulator atât de complex nu e dotat cu un tutorial interactiv și nici măcar cu un manual.

PUNCTAJ FLY! 2

PRODUCĂTOR Terminal Reality	DISTRIBUTOR Take 2
PREȚ cca. 30 USD	T. DE APARIȚIE A apărut
NECESAR Pentium II 333 64 MB RAM HDD: 1.300 MB	RECOMANDAT Pentium III 800 256 MB RAM HDD: 3.500 MB
SUPORT Direct3D Volan Joystick	OpenGL Gamepad Force Feedback
MULTIPLAYER Single-PC 1 Internet 8 1 jucători/pachet	Rețea 8

GRAFICĂ	60%
Armături elegante, peisaje triste	
SUNET	70%
Sunete și comunicări radio realiste	
CONTROL	60%
Sistem de meniuri complicat inutil	
MULTIPLAYER	60%
Zboruri colective pe Internet	

61



MIX
Bucuresti
100.6



Open Kart



O LUPȚĂ GREU
Trecem pe lângă concurent
pe linia ideală.

Viteză maximă în curbe, frână și apoi accelerație. **Cursele palpitante de Kart** se găsesc acum și pe PC.

Chiar dacă nu aveți prea multe în comun cu cursele, veți recunoaște după o singură tură cu cartul că goana pe asfalt cu o astfel de mini-mașinuță oferă o senzație deosebit de distractivă.

Același lucru e valabil și pentru **Open Kart**, care e un joc ideal pentru o cursă rapidă, plină de acțiune.

Controlul direct, puțin cam nervos, îl veți stăpâni perfect după câteva ture prin tastatură, gamepad sau volan, trăind primele victorii.

După acestea, merită să începeți modul carieră, pornind din clasa de 100 cmc și luptați în diferite curse pentru campionat. Dacă câștigați, veți putea participa în clasele mai mari.

Pe parcurs, vehiculul este reparat și îmbunătățit. Cele 20 de piste sunt variate, variațiile de curbe și diferențele de altitudine necesită aptitudini și cunoașterea pistelor.

Pistele le parcurgeți cel mai bine în modul Time-Trial, unde obțineți cel mai bun rezultat propriu. Doar astfel vă veți putea prezenta la calificări cu timpi optimi, pentru a porni din rândul întâi.

Ca în cursele adevărate de cart, de regulă are succes pilotul care se impune în

învălmășeala startului; de altfel, adversarii controlați de PC nu fac aproape niciodată greșeli. Atât jocul, cât și instrucțiunile amănunțite cu tips pentru stilul de conducere, vă ajută cu texte în limba engleză să faceți primii pași în ale cartingului.

ANDREI RITOCK-SCHOTSCH

PUNCTAJ OPEN KART

PRODUCĂTOR Microids
DISTRIBUITOR Virgin Int.

PREȚ cca. 30 USD
T. DE APARIȚIE A apărut

NECESAR Pentium II 350
64 MB RAM
HDD: 180 MB
RECOMANDAT Pentium III 600
128 MB RAM
HDD: 650 MB

SUPORT Direct3D
Volan
Joystick
OpenGL
Gamepad
Force Feedback

MULTIPLAYER Single-PC 1
Internet -
1 jucători/pachet
Rețea 8

GRAFICĂ 70%
Uneori medii triste, în rest O.K.

SUNET 70%
Sunete realiste de motoare, fanii ovaționează.

CONTROL 80%
La fel de direct și nervos ca în realitate

MULTIPLAYER 80%
Curse distractive pe rețea

73

Classics

PERICOLUL E ÎN FAȚĂ

Defecțiunile la motor sunt redată grafic și reclamă din partea pilotului din spate o manevră rapidă de evitare.



RECE ȘI UMED

În condiții de ploaie, trebuie să conduceți deosebit de concentrat, din cauza vizibilității reduse.



Grand Prix 3

În simulatorul realist de Formula 1 al lui Geof Crammond luptați pentru titlul de campion al sezonului 1998.

Grand Prix 3 oferă satisfacție pură de conducere. Puține mai sunt jocurile de curse la care rămâneți atât de captivați în fața monitorului, luptându-vă pentru fracțiuni de secunde și oscilând între faze pline de adrenalină și de accelerație maximă. Acest lucru se datorează în primul rând controlului deosebit de bun, care creează o senzație de conducere realistă. Modificările în setup sunt de efect, chiar dacă setarea datelor corespunzătoare cere anumite cunoș-

tințe. Modurile de joc se extind de la cursa de antrenament până la campionatul mondial complet, putând fi setate opțiuni ca numărul de ture, vremea și adversarii. Mulțumită funcțiilor asistente de conducere (schimbător automat, ideal line, ajutor de frânare etc.), **Grand Prix 3** se potrivește atât începătorilor, cât și profesioniștilor. În modul multiplayer, autopilotul strică distracția; fiind activat prin tastatură acesta conduce perfect bolidul pe pistă, lucru pe care adversarii umani din

partida de joc nu-l observă. Ca versiune de buget, jocul de curse merită achiziționat în orice caz, mai ales că pe Internet se găsesc nenumărate tool-uri, seturi de date actuale, texturi și setup-uri. Pentru sfârșitul lui august e prevăzut să apară și add-on-ul oficial (vezi pagina 97, de test), care îmbunătățește în multe puncte **Grand Prix 3**-ul. În combinație, e un pachet de mâna-ntâi.

Producător Best Computers
Preț..... 38,5 USD



Știați că ...

- ... programatorul GP# și profesionistul de assembler, Geof Crammond, este considerat ca fiind o fantomă, pentru că evită publicitatea mai mult decât oricare alt coleg designer?
- ... pe fansite-ul www.XXXXX.com se găsesc nenumărate tool-uri neoficiale, setup-uri și seturi de date pentru download?

Bun și ieftin:

V-Rally



Novitas, cca. 9 USD

Adaptarea de pe consolă **V-Rally**, cu toate că e la o mare distanță de **Colin McRae 2.0**, poate fi deosebit de distractivă, datorită curselor rapide și pline de acțiune. La un preț fără concurență, intrați într-o lume a raliului digital.

Road Rush



Novitas, cca. 9 USD

Curse brutale: în **Road Rush** o goniți prin peisaj pe bike-uri de curse, trebuind să vă feriți de concurenți și de poliție. Pe concurenții mai nesimțiți îi dați la o parte prin intermediul unor manevre mai puțin delicate, cum ar fi lovituri de pumni, tamponări sau șuturi.

HARDWARE

OPINII ANDREI RITOK-SCHOTSCH



Californienii construiesc un joystick cu șoc electric - ce mai poate urma?

Personal mă simt deja destul de pedepsit pentru că trebuie să utilizez un sistem de operare Windows - dar în curând suferința din fața monitorului va căpăta dimensiuni mai mari. O vom simți pe pielea noastră! Specialiștii de hardware californieni de la Mad Catz lucrează la un Joystick care trimite șocuri electrice în utilizator prin intermediul a doi electrozi fixați pe ambele brațe. Șocul electric inofensiv (16 miliamperi) străbate mușchii și declanșează un scurt reflex muscular. Cu siguranță e foarte distractiv în acțiune, dar oare ajută la ceva?! De altfel această autoflagelare a jucătorului PC este controlată prin semnalul Force-Feedback. Bine ați venit odată cu Max Payne în lumea durerii! De altfel aparatul nu va putea intra pe piața europeană decât după ce trece cu brio testele de siguranță, în România poate vom avea mai multe șanse de a-l testa. Sunt chiar curios ce vor născoci meșterii noștri români cu generatorul de șocuri electrice. Poate o versiune cu adaptor de 220 de volți? Dar v-ați putea lipi electrozii și pe burtă pentru ca după câteva ore de antrenament în Need for Speed: Porsche să vă treziți cu o burtă plată ca în reclamele de la televizor. Dacă treburile continuă așa, în curând îmi voi putea permite o prietenă pentru a face sex la distanță chiar și o dată pe lună, sau pur și simplu pentru a nu mai avea contact fizic - oare asta va fi bine sau rău?!

PC Games vă ajută

Dacă aveți o problemă specială, care încă nu a fost soluționată în revista noastră, trimiteți-ne pur și simplu un e-mail sau o scrisoare la adresele:

pcgames@rdsor.ro

sau

Pam Grup SRL

str. Simion Bărnuțiu nr. 30, bl. PB 9, ap. 3,
3700, Oradea.

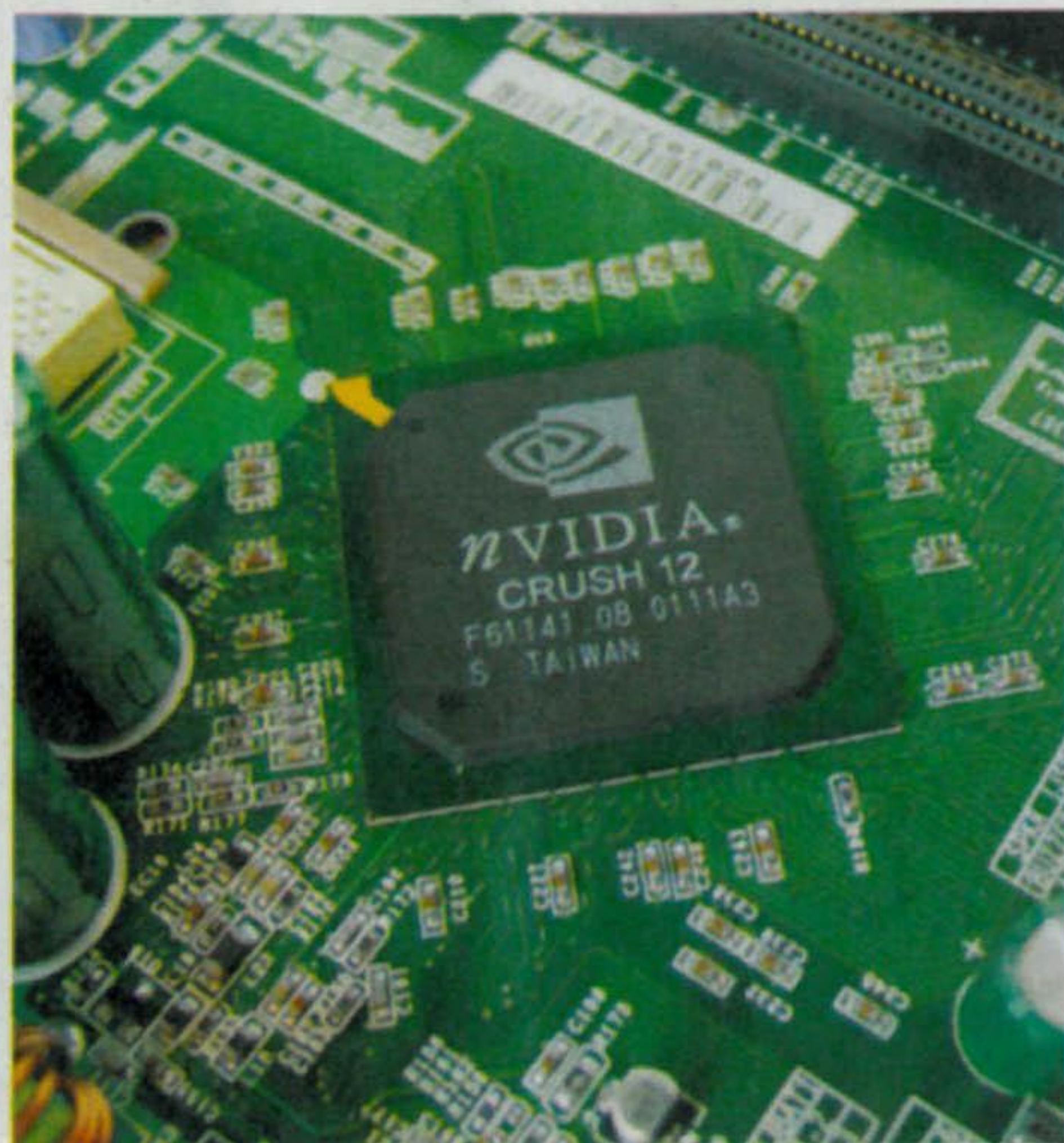
NVIDIA NFORCE

Un chipset rapid

Pe baza infrastructurii lui Xbox, Nvidia construiește un chipset propriu pentru procesoarele AMD Athlon și Duron.

Chipset-ul cunoscut până la ora actuală sub numele de cod „Crush” dispune de un modem integrat, o placă de sunet cu suport Dolby Digital, o placă de rețea 10/100 MBit și o placă grafică integrată cu core GeForce2 MX.

Prin utilizarea a două DIM-uri de memorie DDR, plăcile de bază nForce ating o lărgime de bandă neîntrecută a memoriei de 4,2 Gigabyte pe secundă. Plăcile de bază cu acest chipset vor apărea în septembrie la un preț între 155 și 200 USD.



CHIPSET-UL DEBUTANT Nvidia a prezentat chipset-ul pentru placă de bază „nForce” - cu grafică GeForce2 MX integrată.

MATROX MILLENNIUM G550

Placă grafică cu DX 8

Noua placă de la Matrox utilizează chip-ul grafic G550 și 32 MByte DDR-SDRAM (64 Bit). Placa procesează Vertex Shader-ul lui DirectX 8 în hardware. Prin adaptor puteți cupla prin ieșirea DVI un al doilea monitor sau un TV. Frecvența de tact a chip-ului e necunoscută. G550 se va găsi din toamnă la prețul de circa 155 USD.



COMPACT Micul G550 suportă Vertex Shaderul lui DirectX 8.0, însă nu și Pixel Shader.

LOGITECH USB-CONTROLLER

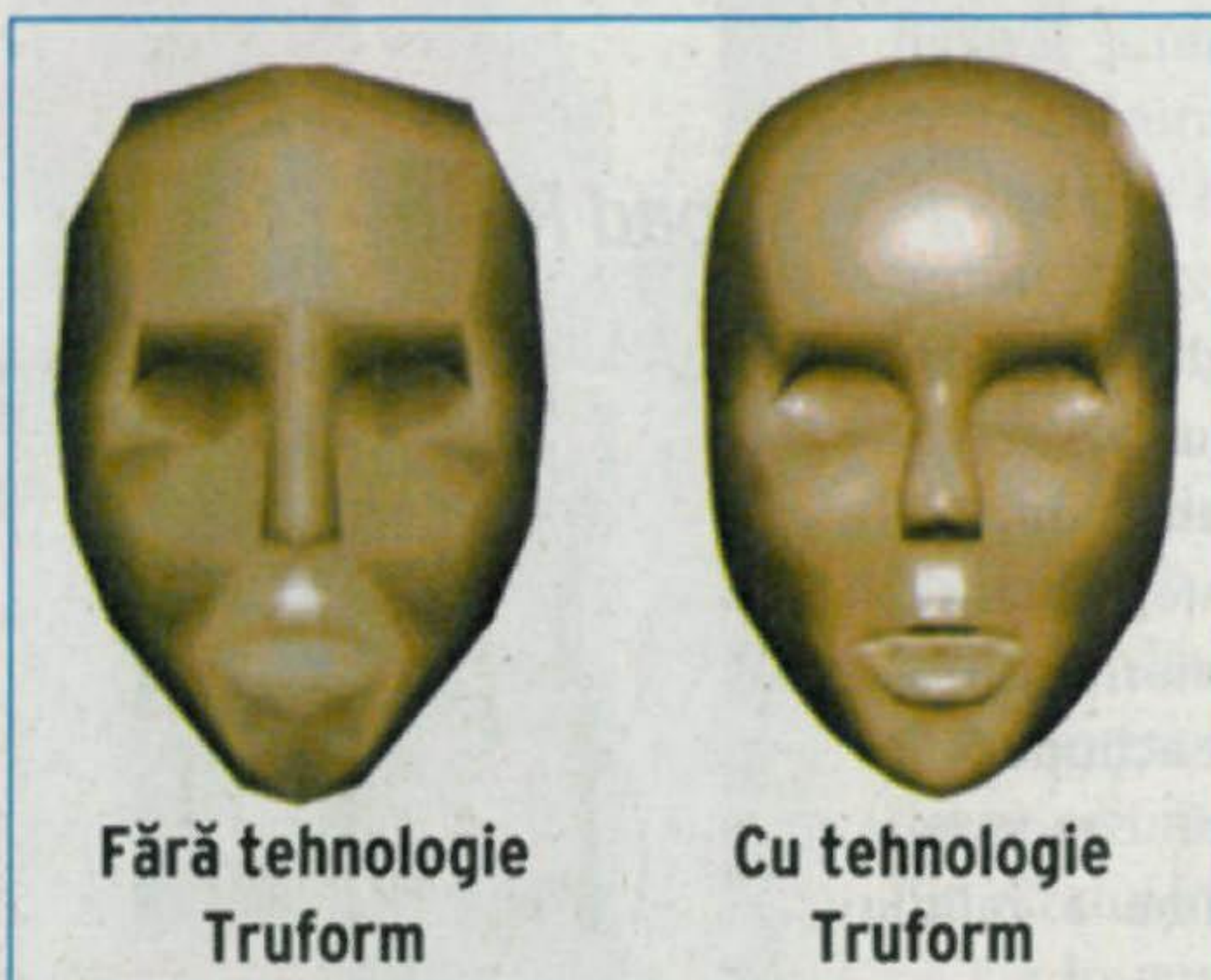
Logitech se axează pe USB

Logitech scoate trei controllere într-o versiune nouă USB. Volanul WingMan Formula GP dispune, pe lângă pedale, de încă patru butoane de foc și costă 55 USD. Joystick-ul WingMan Attack 2 dispune de cinci taste de foc, precum și de un regulator de propulsie și costă 20 USD. Gamepad-ul WingMan Precision USB costă 12 USD, dispunând, pe lângă o cruciuliță de control cu opt poziții, și de șase taste de foc.



Controlerele se pot deja cumpăra.

ATTACK 2 Logitech scoate printre altele în versiune USB și WingMan Attack.



ÎMBUNĂTĂȚIT Grație tehnologiei Truform, chip-ul Radeon 2 îmbunătățește jocuri vechi prin poligoane suplimentare.

ATI RADEON 2

Jocuri vechi, grafică nouă

Urmașul chip-ului grafic Radeon (așteptat pentru sfârșitul verii de la Ati) suportă noua tehnologie Truform, care poate înnoi grafic și jocurile 3D mai vechi. Aceasta modifică în așa fel geometria unui joc, încât un triunghi inițial normal se împarte prin Truform în mai multe triunghiuri curbate. O Lara Croft la început colțuroasă primește astfel curburi mai rotunjite. Singurul dezavantaj: jocurile trebuie întâi făcute să sprijine Truform prin patch-uri.



SAITEK X45 FLIGHT CONTROLLER

Joystick de zbor iluminat

X45 Flight Controller de la Saitek e un joystick pentru dreptaci cu manetă de propulsie atașabilă pentru mâna stângă. Cele două controllere dispun de șapte taste de foc iluminate, două Coolie-Hat-uri cu opt poziții, un Coolie-Hat cu patru poziții, două reglatoare analogice, un controller de eleroane și controller de propulsie. Prin butonul Shift puteți atribui fiecărei taste o a doua funcție. X45 Flight Controller va costa probabil 85 USD.

ILUMINAT

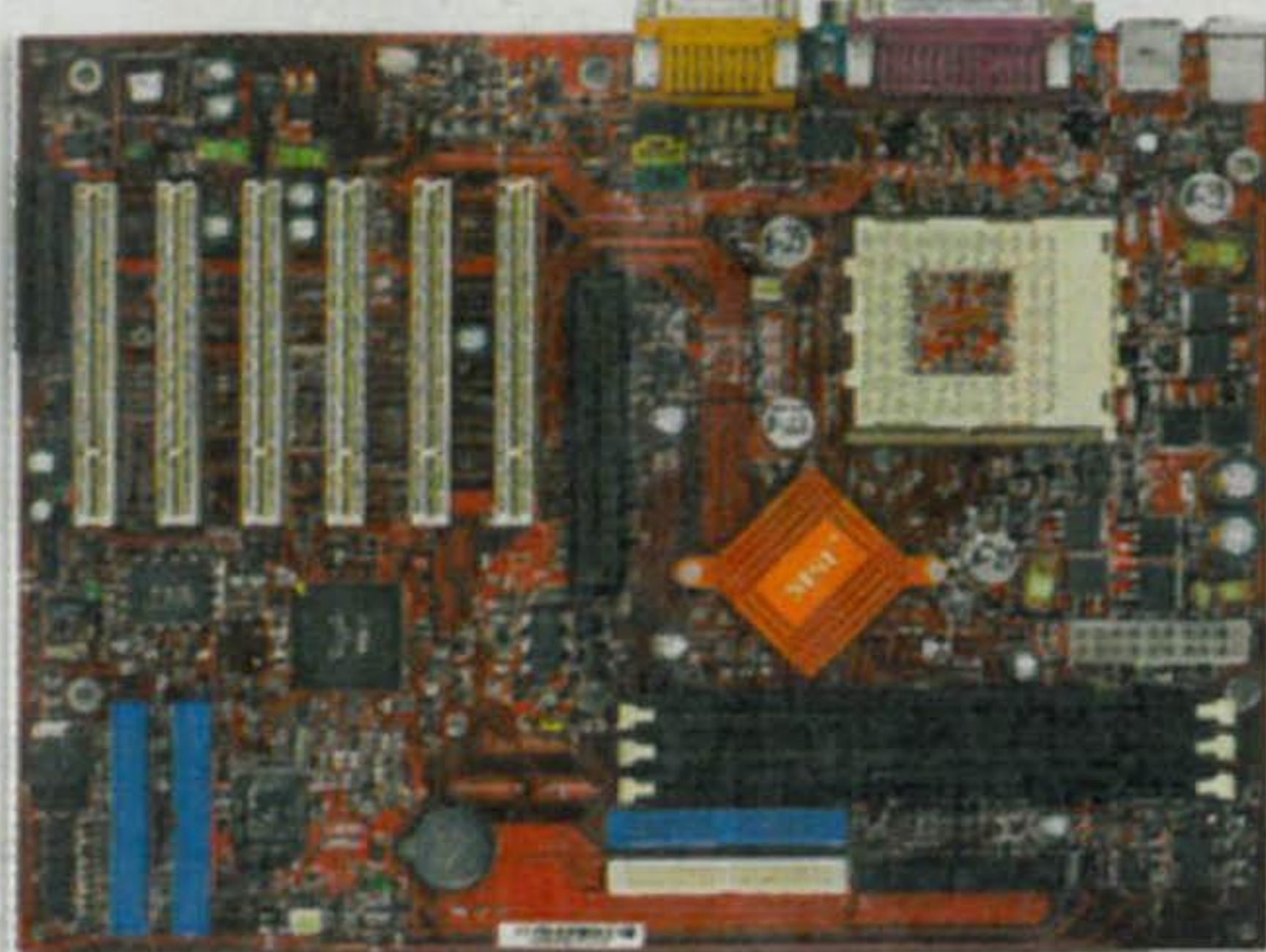
La duoul de controllere X45 veți găsi butoanele și în întineric datorită luminițelor.

MSI K7T TURBO

Serie specială de plăci de bază

K7T Turbo de la MSI se bazează pe chipset-ul KT133A de la VIA și suportă procesoarele Athlon de până la 1.3 GHz și mai rapide. Placa de bază dispune de o inovație numită „PC2PC”, prin care printr-un cablu USB puteți transfera între două calculatoare până la 8,6 MBit pe secundă. În ambalaj găsiți pe lângă manualul de utilizare și un cablu USB. Placa de bază fără controller Promise costă 140 USD. Versiunea cu chip costă în jur de 155 USD.

FULGERUL ROȘU K7T Turbo e o placă de bază colorată în roșu.



HOT STUFF Digital Doc 5

nu vă controlează doar ventilatoarele din PC, ci dispune și de opt senzori de temperatură.



DIGITAL DOC 5

Ajutor de supratactare

Digital Doc 5 de la Overclockingcard.de poate controla până la opt ventilatoare interne de PC și dispune de același număr de senzori de temperatură. Pe acestea le puteți repartiza cum doriți în calculator, pentru a proteja astfel de supraîncălzire componentele des supratactate de jucători, cum ar fi placa grafică. Aparatul de format 51" se operează printr-un display foarte bine iluminat. Digital Doc 5 costă 85 USD.

CREATIVE NOMAD IIC

Player MP3 cu funcții de înregistrare

Creative scoate pe piață un nou player MP3 numit Nomad IIC. Aparatul dispune de 32 MByte memorie, un display iluminat, conectare USB și un slot SmartMedia liber pentru o extensie de memorie. Audio-player-ul portabil e alimentat cu două baterii (AA) și poate înregistra până la două ore de sunet. Nomad IIC suportă formatele audio MP3, WMA precum și WAV și se găsește în comerț din iunie la prețul de 175 USD.

MULTILATERAL

Nomad IIC nu este doar un Pplayer de MP3, ci poate fi utilizat și pentru înregistrări.



REFERINȚE

Plăci grafice sub 500 Mark

Hercules	
3D Prophet 4500	86%
ATI	
Radeon 32 MB SDR	82%
Elsa	
Erazor X	80%
Guillemot	
3D Prophet	79%
Creative	
3D Blaster Annihilator	78%

Plăci grafice peste 500 Mark

Asus	
AGP-V8200 Deluxe	94%
Hercules	
3D Prophet III	93%
Elsa	
Gladiac 920	93%
Hercules	
3D Prophet II Ultra	91%
Leadtek	
WinFast GeForce2 Ultra	91%
Asus	
AGP-V7700 Ultra Pure	91%
Creative	
3D Blaster GeForce2 Ultra	90%
Hercules	
3D Prophet II GTS 64 MB	90%
Asus	
AGP-V7700 Pure	89%
Elsa	
Gladiac	88%

Plăci de sunet

Creative Labs	
SB Live! Player 1024	92%
Videologic	
SonicFury	88%
Terratec	
DMX XFire 1024	85%
Terratec	
Xlerate Pro	84%
Videologic	
Sonic Vortex2	84%

Volane

Microsoft	
SW ForceFeedback Wheel 2	89%
Microsoft	
SW Precision Racing Wheel	83%
Guillemot	
FF Racing Wheel	82%
Thrustmaster	
360 Modena Pro Racing Wheel	80%
Typhoon	
Real Force Wheel	73%

Gamepads

Microsoft	
Game Pad Pro	86%
Thrustmaster	
Dual Power GamePad	83%
Logitech	
WingMan RumblePad	83%
Interact	
HammerHead FX	80%
Saitek	
P2000	78%

Gamemice

Logitech	
Cordless MouseMan Optical	90%
Microsoft	
IntelliMouse Explorer	86%
Karna	
Razer Boomslang 2000	83%
Microsoft	
IntelliMouse with IntelliEye	82%
Logitech	
MouseMan Wheel Optical	82%
Logitech	
iFeel MouseMan	81%

* depunctat



GeForce sub foc continuu

În cele ce urmează,
vă arătăm **cum obțineți
maxim de performanță
din plăcile grafice
GeForce**, indiferent
că e vorba
de GeForce256,
GeForce2 sau GeForce3.

Vă e familiară scena următoare? Sunteți în vizită la furnizorul preferat de software și vă bucurați deja de un joc ultimul răcnet, prezentat de către PC Games ca fiind jocul lunii. Băgați mâna în buzunar, scoateți contravaloarea jocului, îl pipăiți și urlați: "Este!" Apoi, după instalare, vine dezamăgirea: jocul rulează sacadat. Să nu-mi spuneți că nu vă enervați și nu vă vine să aruncați cu tot ce aveți în mână. Înainte însă de a expedia noua investiție la gunoi sau a o lua-ntr-o fugă înapoi la vânzător, citiți cu atenție tip-urile noastre. Veți afla cum puteți scoate până și ultimele câtimi de performanță din placa voastră GeForce1/2/3.

TIP #1: Supratactarea

Supratactarea este cea mai simplă posibilitate de a activa post-combustorul de jocuri pentru placa

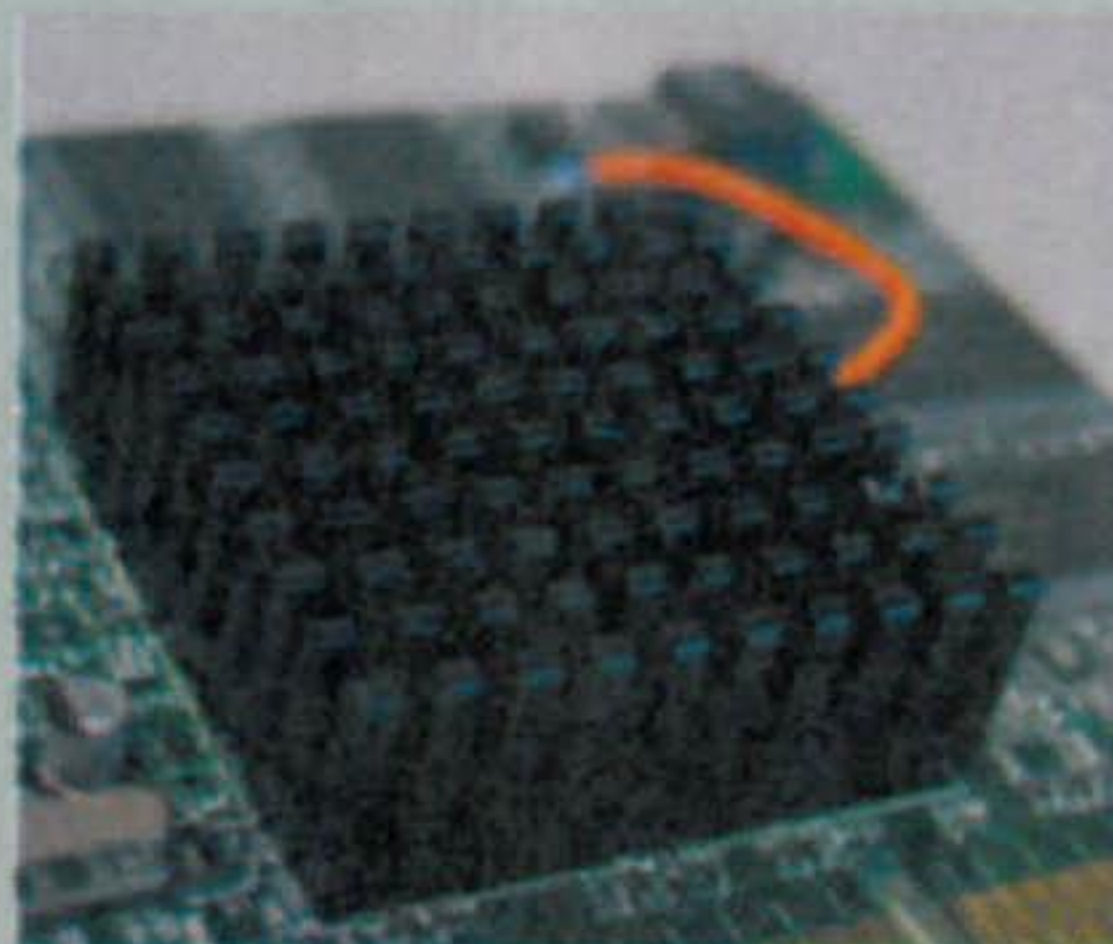
voastră grafică. Chip-ul de pe placa grafică e accesat în acest fel cu o frecvență de tact mai ridicată decât a fost prevăzută inițial. Pierdeți însă garanția plăcii. Pentru început, aveți nevoie de software-ul potrivit. Pe CD-ul revistei găsiți „NVmax” cu funcție integrată de supratactare și „Riva Tuner”, dar puteți folosi și „Power Strip”. După ce ați supratactat placa, porniți tool-ul de testare 2D „Artifact Tester”, iar apoi un joc 3D pentru a testa stabilitatea noilor frecvențe de tact mai ridicate. „Artifact Tester” dă ca rezultate așa-numitele „ArtifactMarks”, pentru aprecierea stabilității acceleratorului grafic. Programul interpretează îndată rezultatul și

Ghid de supratactare

Chip-ul grafic și memoria pot fi supratactate în funcție de răcire. Vă arătăm cât de mult puteți supratacta.

Vă prezentăm aici valorile de supratactare pe care le puteți atinge fără a avea de-a face cu căderi de sistem sau erori grafice. Țineți însă cont de faptul că valorile atinse pot fi diferite de ale noastre, datorită modului de producție a plăcii grafice.

Frecvențele de tact ale chip-ului grafic



Radiator simplu

Chip-uri grafice: GeForce2 MX/MX-200
Frecvența standard a chip-ului: 175 MHz
Frecvența chip-ului supratactat: 185-190 MHz

Chip grafic: GeForce2 MX-400
Standard: 200 MHz
Supratactat: 210-220 MHz



Radiator cu ventilator

Chip-uri grafice: GeForce2 MX/MX-200
Frecvența standard a chip-ului: 175 MHz
Frecvența chip-ului supratactat: 190-200 MHz

Chip-uri grafice: GeForce2 MX-400/GTS/Pro, GeForce3
Standard: 200 MHz
Supratactat: 220-230 MHz

Chip grafic: GeForce2 Ultra
Standard: 250 MHz
Supratactat: 270-280 MHz

Frecvența de tact a memoriei grafice



Tip memorie: 3,8 ns
Montare: pe plăci GeForce3
Frecvență de tact standard: 460 MHz
Supratactată: 500-540 MHz



Tip memorie: 4 ns (SDR/DDR)
Montare: pe plăci GeForce2 MX/MX-400
Frecvență de tact standard: 200/460 MHz
Supratactată: 260-290/500-520 MHz



Tip memorie: 5 ns (SDR/DDR)
Montare: pe plăci GeForce2 MX-400/Pro
Frecvență de tact standard: 200/400 MHz
Supratactată: 220-230/430-450 MHz



Tip memorie: 5,5 ns (SDR/DDR)
Montare: pe plăci GeForce2 MX-400/Pro
Frecvență de tact standard: 183/366 MHz
Supratactată: 200-210/400-410 MHz



Tip memorie: 6 ns (SDR/DDR)
Montare: pe plăci GeForce2 MX/MX-200/MX-400/GTS
Frecvență de tact standard: 166/333 MHz
Supratactată: 185-190/370-380 MHz



Tip memorie: 7 ns (SDR/DDR)
Montare: pe plăci GeForce2 MX/MX-200/MX-400
Frecvență de tact standard: 143/286 MHz
Supratactată: 155-165/315-330 MHz

vă spune dacă mai puteți supratacta placa în continuare sau nu. Toate tool-urile de supratactare menționate oferă valori corecte referitoare la frecvența de tact a chip-ului grafic, dar valorile memoriei trebuie savurate cu precauție. Pe ambalajul plăcii voastre se precizează dacă aceasta folosește memorie DDR sau SDR. La memoria SDR e bine să înjumătățiți pentru siguranță valoarea indicată, pentru a urca apoi progresiv. Dacă constatați că după înjumătățire jocurile rulează semnificativ mai slab, înseamnă că frecvența memoriei a fost indicată totuși corect și puteți alege valoarea indicată ca bază de pornire.

TIP #2:

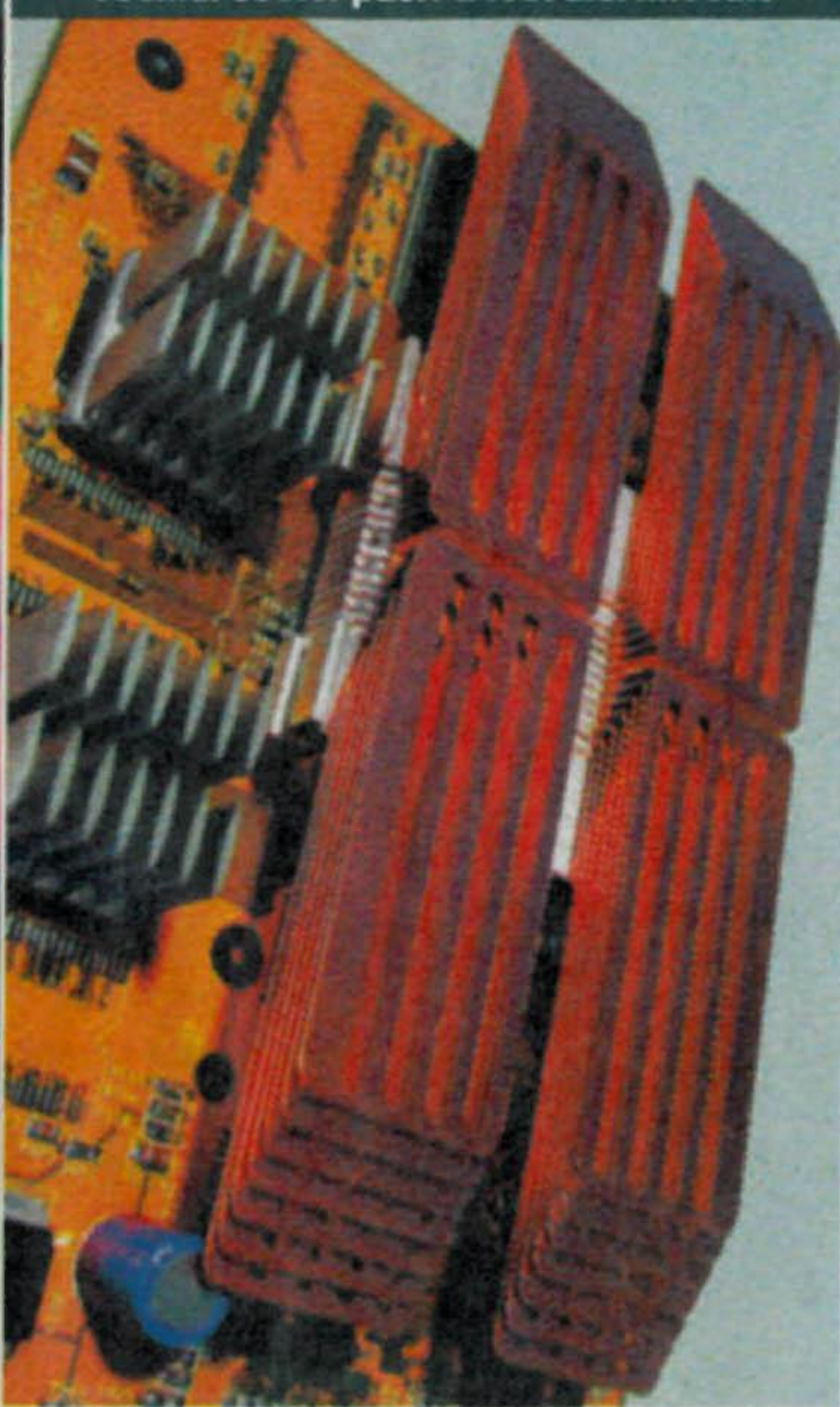
Reguli de bază

Întrebarea capitală este: cu câți megahertzi se poate supratacta placa grafică fără să se ardă sau fără să conducă la căderea sistemului? Iată câteva reguli

Cum se montează un ventilator



Vechiul cooler pasiv a fost aici înlocuit



MONTAREA COOLER-ULUI Plăcile grafice utilizează uneori doar coolere pasive. Pe acestea le puteți îmbunătăți fie printr-un ventilator suplimentar, fie înlocuindu-l cu altul.

de bază ale supratactării. O frecvență mai ridicată a memoriei nu aduce mai multă performanță decât dacă folosiți setări grafice care suprasolicite banda de memorie inițială (de exemplu 32 biți adâncime de culori, rezoluții mari, Anti-Aliasing activat sau Texturefiltering de calitate mare). Dacă supratactați chip-ul grafic, la hardware-ul cu unitate T&L puteți conta pe un plus de performanță de zece procente, deoarece astfel se mărește și performanța de poligoane a plăcii.

TIP #3:

Ce să răcesc?

Măsura în care puteți supratacta chip-ul grafic și memoriile depinde în primul rând de sistemele de răcire ale chip-ului grafic aflate pe placă. Dacă aveți o placă cu radiator pasiv pe chip-ul grafic (fără mini-ventilator), limitele overclocking-ului sunt atinse repede. Cu precădere plăcile GeForce2 Mx400 cu răcire pasivă sunt extrem de fierbinți chiar și la rulare normală (temperaturi de 60-70 grade ale chip-ului nu constituie excepții). O frecvență de tact mai ridicată duce rapid în asemenea cazuri la temperaturi de funcționare ce pot periclita stabilitatea sistemului. Printr-o combinație bună între radiator și ventilator pentru chip, șansele dvs. de a obține mai multă performanță din placă cresc semnificativ.

Coolerele speciale de memorie scot mai bine căldura din chip-urile de RAM. Optim ar fi să se răcească generatorul de tact al RAM-ului, dar acesta se află integrat în capsula chip-ului grafic.

Pe site-urile de specialitate găsiți o ofertă bogată de ventilatoare și coolere, pe care le puteți utiliza bine pentru plăci GeForce2 MX200 sau 400. Am sistematizat într-un tabel câteva din încercările noastre de supratactare, ca să știți aproximativ în ce măsură vă puteți supratacta placa grafică.

Bilinear Filtering



Trilinear + Anisotropic Filtering (32-Tap)



UN JOC CLAR Prin așa-numitul filtru bilinear, texturile solului sunt spălăcite.

Pentru o calitate uniformă a imaginii se utilizează Trilinear Filtering.

În cele din urmă, texturile clare din depărtare sunt realizate prin filtrul anizotropic.

TIP #4:

Versiuni de drivere

Găsiți pe CD-ROM actualul driver de referință pentru toate plăcile seriei GeForce.

Așa-numitul „Detonator v12.41” are certificatul Microsoft numit WHQL, ceea ce însă prezintă și dezavantaje. Printr-un truc, la driverele inițiale se putea intra în meniuri secrete. La versiunea 12.41 acest truc nu mai funcționează. De vină este fișierul „nvcpl.dll” din folderul de sistem al lui Windows. Acesta este responsabil pentru afișarea registrelor secrete din driver. Pentru ca Coolbits să funcționeze din nou, nu trebuie decât să înlocuiți acest fișier cu o versiune mai veche (de exemplu, cu nvcpl.dll al lui Detonator 12.10, aflat și acesta pe CD-urile PC Games). Prin acest truc, puteți controla măcar sincronizarea verticală direct prin Detonator în jocuri Direct3D, dar nu vă recomandăm nicidecum utilizarea meniului de supratactare; în acest caz, vă recomandăm mai degrabă tool-uri externe.

TIP #5:

Calitatea imaginii

Texturile din jocurile voastre pâlăie și par spălăcite, mai ales

de la distanță? În acest caz, activați neapărat Trilinear Filtering-ul, dacă jocul oferă această opțiune. Această măsură nu costă decât câteva frame-uri în minus chiar și la plăcile MX, dar oferă o rulare constantă a texturilor. Prin aceasta, la plăcile GeForce2/3 faceți ca texturile din depărtare să se mențină clare, în loc să devină din ce în ce mai spălăcite. Întâi instalați tool-ul „NVmax” și porniți în meniul DirectX și OpenGL punctul „Aisotrophy”. În funcție de tipul chip-ului GeForce, acum puteți alege dintre diferite trepte de calitate a filtrării anizotropice. Doar la plăcile GeForce3 puteți alege dintre toate cele trei opțiuni.

Cu al doilea punct „32-Tap Trilinear”, atingeți deja un grad foarte bun de claritate a texturilor care se îndepărtează în imagine. Pierderea de viteză e astfel suportabilă chiar și la o rezoluție de 1.024x768 (32 biți), fiind de circa zece procente.

La restul acceleratoarelor GeForce nu vă stă la dispoziție decât primul punct „16-Tap Trilinear”. Un MX 400 standard pierde aici în 16 biți cinci până la zece procente, iar în 32 biți în jur de 25 până la 30 procente de performanță. La jocuri mai puțin pretențioase grafic, ca de exemplu Clive Baker's Undying, activați opțiunea cel puțin în 16 biți.

TIP #6:**Texturi împachetate**

Activând filtrarea anizotropică și trilineară a texturilor, pierdeți din performanță. Acest lucru poate fi însă ușor contracarat prin pornirea manuală a compresiei de texturi. Dacă texturile sunt comprimate, banda de memorie utilizată e mai ușurată. La setări grafice pretențioase se pot atinge astfel viteze mai mari de rulare a jocurilor. Din păcate, din opțiunea driverelor nu puteți obține pur și simplu compresia de texturi pentru toate aplicațiile, ci trebuie să faceți aceste setări direct în joc. La jocurile cu engine-ul **Quake 3**, ca **American McGee's Alice** sau **Heavy Metal F.A.K.K. 2**, acest lucru funcționează prin comanda de consolă „r_ext_compress_textures 1”. În final, introduceți „vid_restart”. Rezultatul e că la o placă MX, de pildă, vă apropiați din nou de framerate-ul atins cu filtrare de textură mai proastă, fără compresie de texturi.

Din păcate, toate chip-urile seriei GeForce prezintă un bug: formatul de compresie standard deformează unele texturi foarte puternic, mai ales cel de cer. Soluția: selectați în „Riva Tuner” setările OpenGL și îndreptați-vă spre punctul „Rendering Quality”. Selectați „Enable DXT! Quality Trick” și porniți jocul. Texturile arată acum mai bine, în schimb veți pierde în 32 biți doar zece procente de performanță față de compresia standard.

TIP #7:**Anti-Aliasing-ul GeForce3**

Dacă dispuneți de o placă GeForce3, puteți alege în meniul driverului între Anti-Aliasing normal (2X), 4X Anti-Aliasing sau tehnica specială „Quincunx”. Aceasta din urmă lucrează semnificativ mai rapid, dar are dezavantaje. Se rezumă doar la netezirea muchiilor de poligon pline de pixeli (deci nu reduce texture glimmering-ul) și conferă un aspect mai spălăcit texturilor.

În Detonator nu e accesibilă decât varianta 2X cu cinci puncte de procesare, dar ca maniac al calității vă puteți permite și varianta 4X cu nouă puncte. Pentru aceasta, instalați „Riva Tuner” de pe CD-ul revistei și treceți la registrele „Direct3D” și „OpenGL”. La Anti-Aliasing găsiți opțiunea „2x2 9 tap”. Aceasta activează cea mai înaltă calitate Quincunx.

Nu uitați că pentru jocurile Direct3D trebuie să activați neapărat opțiunea „Force in all D3D Application”. Efortul de procesare la GeForce3 se ridică enorm la 4x Quincunx: în timp ce în 800x600 (32 biți) pierderea de performanță era încă mică, placa noastră de testare a pierdut peste 50 de procente în 1.024x768 (32 biți) față de varianta 2X (**Heavy Metal F.A.K.K. 2**). În **Clive Baker's Undying** diferența nu a fost atât de mare; jocul nu este în asemenea măsură limitat de grafică ca **Heavy Metal F.A.K.K. 2**.

Recomandăm celor care preferă muchiile netede să încerce 4X Quincunx la jocurile ce au cerințe mai reduse față de placa grafică.

ANDREI RITOK-SCHÖTSCH

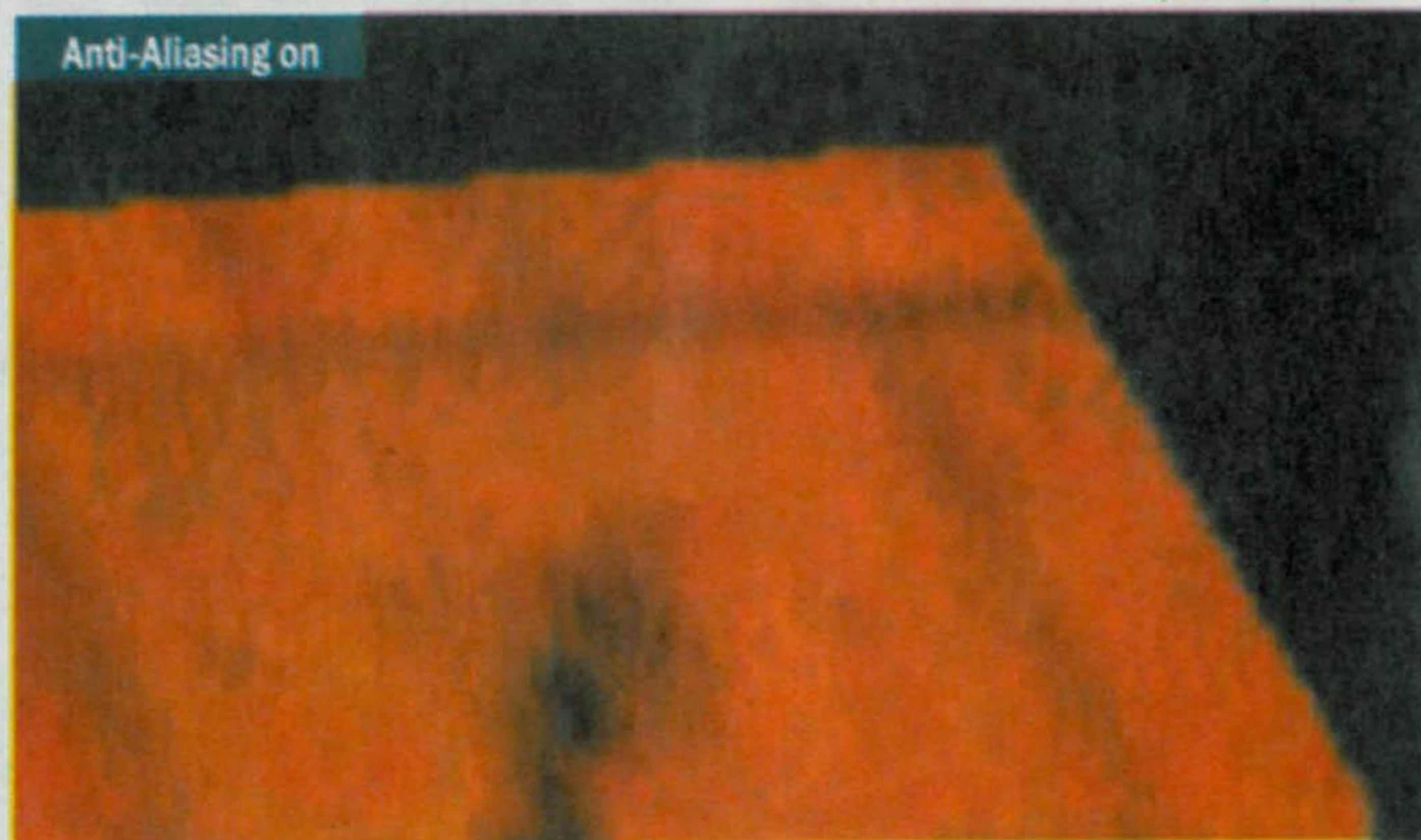
Setarea jocurilor 3D

Tip-urile noastre vă ajută la setările 3D potrivite pentru placa voastră grafică.

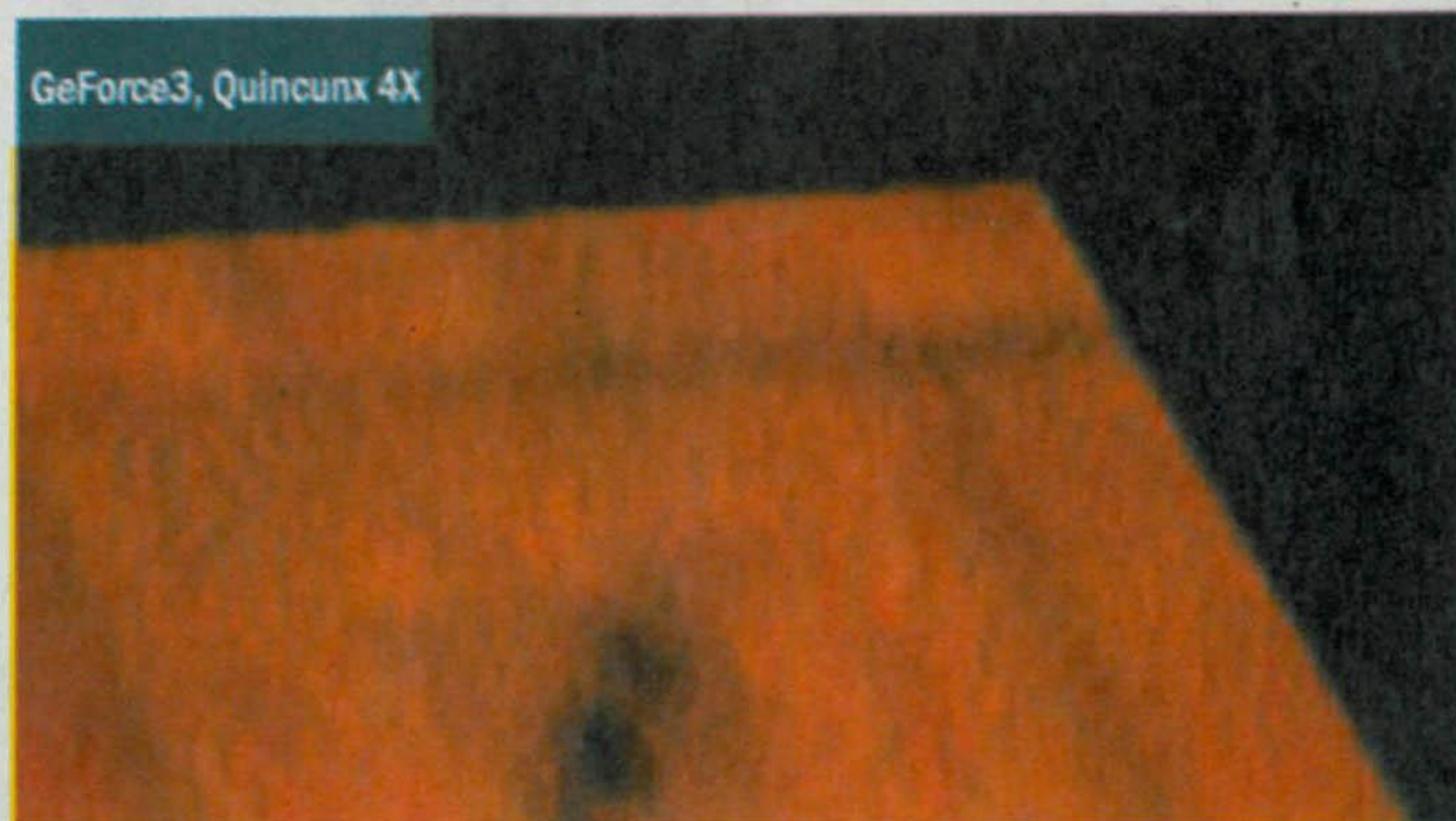
Următoarele puncte contribuie masiv la calitatea grafică a jocurilor 3D. Dezavantajul e că influențează și viteza de rulare a jocurilor. Pentru tuning-ul nostru am ales o placă grafică GeForce2 MX-400, al cărei chip grafic este tactat la 200 MHz, iar memoria cu 166 Mhz. Ca probă, am luat jocul **Heavy Metal F.A.K.K. 2**, bazat pe engine-ul grafic al lui **Quake 3**. Adâncimea de culori am setat-o la 32 biți, deoarece **Heavy Metal F.A.K.K. 2** oferă multe efecte de transparență, care în 16 biți generează greșeli neplăcute. Am activat și Trilinear Filtering, căci acesta abia influențează viteza și oferă redarea corectă a texturilor. Am renunțat însă la Anti-Aliasing: performanța cade deja și în modul 2x1. Mai rămâne problema rezoluției și a filtrului anizotropic. La combinația 1.024x768 (32 biți) și filtrare anizotropică nu avem succes decât dacă supratactăm în paralel placa grafică și activăm compresia de texturi (DXT1). DXT3 nu se recomandă, datorită calității proaste. **Heavy Metal F.A.K.K. 2** poate fi jucat perfect doar în 800x600 (32 biți), când, în afară de Anti-Aliasing, puteți porni toate opțiunile de îmbunătățire a calității. În general, trebuie să decideți care sunt setările pe care le întreprindeți în funcție de tehnologia 3D a jocului. Cu ajutorul Game Launcher-ului (www.guru3d.com) puteți atribui fiecărui joc setările proprii.

Opțiune grafică	Se setează	Efect
Trilinear Filtering	Direct în joc	Calitate + /Performanță -
Anisotropic Filtering	Prin NVmax	Calitate + /Performanță -
Antialiasing	În Detonator/Riva Tuner	Calitate + /Performanță -
32 biți adâncime de culori	Direct în joc	Calitate + /Performanță -
Rezoluție mare	Direct în joc	Calitate + /Performanță -
Supratactare	Prin NVmax	Calitate + /Stabilitate -
Compresie de texturi	Direct în joc	Calitate + /Performanță +

Anti-Aliasing on



GeForce3, Quincunx 4X



ANTI-ALIASING Sus vedeți o secțiune mărită fără Anti-Aliasing. Jos, secțiunea cu Anti-Aliasing-ul de GeForce3 activat.



Prim ajutor

Problemele mărunte
sunt acelea care
enervează în mod
frecvent un jucător PC.
**Am ales câteva dintre
cele mai des întâlnite
întrebări** ale cititorilor
și vă prezentăm soluțiile.

PROBLEMA #1:

Chip periculos pe placa de bază

Producătorul de chipset-uri VIA a recunoscut oficial, că Southbridge-ul VT82C686B are o eroare.

Chipul se assemblează pe toate plăcile de bază KT133A precum și pe unele KT133 și Apollo Pro133A.

La copierea unor cantități mari de date de o unitate aflată pe canalul IDE secundar pe o unitate aflată pe canalul IDE primar (la ambele modul DMA trebuie să fie activat) pot apărea erori CRC (Cyclical Redundancy Check). Concluzie: datele se copiază cu erori și copiile sunt distruse.

Puteți rezolva problema, fie prin descărcarea unui update de BIOS de pe site-ul producătorului plăcii de bază, fie prin instalarea patch-ului VIA 4in1 de pe CD-ul nostru.

Pe site-ul www.via.com.tw găsiți o listă update-uri pentru BIOS care elimină problema.

PROBLEMA #2:

RivaTNT2 și Beta-Driver

Plăcile grafice cu chipul grafic Riva TNT2 de la Nvidia sunt deja depășite din punct de vedere tehnic de trei generații de chipuri grafice, dar se găsesc în continuare în foarte multe calculatoare. Dacă instalați un driver beta vechi de la Nvidia cu numărul de versiune 12.x, se poate întâmpla, ca aceste acceleratoare TNT2 să nici nu mai fie recunoscute de către PC. O rezolvare a problemei o dă noua versiune oficială a driverului de referință al Nvidia. Pe CD-ul nostru găsiți Driverul Detonator certificat de Microsoft în versiunea 12.41.

PROBLEMA #3:

GeForce cu predilecție în cădere

Necesitatea mare de curent a plăcilor GeForce256 poate duce la căderea sistemului dvs. la jocuri cu grafică mai dificilă.

Dacă acest lucru vi se întâmplă în mod regulat, aveți două posibilități. În primul rând puteți să vă schimbați sursa cu una de cel puțin 250 Wați. Vă recomandăm aceasta îndeosebi atunci când utilizați un procesor AMD Athlon cunoscut de asemenea pentru foamea sa de curent.

În anumite împrejurări vă puteți scuti de această investiție, dacă căutați un BIOS actual pentru placa dvs. de bază pe Internet.

Deoarece mai ales chipseturile mai vechi (Intel LX, BX) au probleme cu plăcile GeForce256, merită să mai aruncați o privire și pe site-ul www.geforcefaq.com. Acolo găsiți o listă a tuturor plăcilor de bază afectate.

PROBLEMA #4:

Bârâit și fâșâit în boxe

Dacă auziți permanent sunete secundare deranjante în boxe, aruncați o privire pe panoul de control audio al Windows-ului. Dați clic dublu pe icoana mică de difuzor din dreapta jos.

La „Options” - „Properties” activați toate punctele și închideți fereastra. Acum treceți toate punctele din panoul „Speaker” pe

„Mute”. Nu lăsați activat decât „Play Control”, „Wav/DirectSound” și dacă e necesar „CD-Audio”. Dacă zgomotele încă tot nu au dispărut, opriți calculatorul și deschideți carcasa.

Plasați placa de sunet cât mai departe de componente cum ar fi placa de rețea, placa grafică sau ventilatoare - astfel reduceți zgomotele supărătoare.

PROBLEMA #5:

Fișier „desk.cpl” distrus

După reinstalarea unui driver se poate întâmpla să survină o eroare în prelucrarea fișierului „desk.cpl”.

Acest fișier e responsabil pentru proprietățile plăcii grafice. Cu o versiune nealterată a acestui fișier eroarea nu apare.

Cu tool-ul „Power Archiver 6.0” de pe CD-ROM-ul nostru deschideți fișierul „driver20.cap” de pe CD-ul Windows de care dispuneți.

Despachetați fișierul „desk.cpl”, din acesta și suprascrieți cu el versiunea stricată a „desk.cpl” din „C:\windows\system\”. Dacă acum dați un clic drept pe Desktop și selectați „Properties”, vă apare fereastra „Display Properties” - fără nici un avertisment de eroare.

PROBLEMA #6:

Colegi curioși pe rețea

Dacă vă jucați mai des în rețea sau faceți schimb de date, vă puteți ascunde folderele sharuite de ochii celor prea curioși.

Pentru ca nu oricine din rețea să poată vedea aceste foldere, puteți face un mic truc. La Sharing atașați după numele folderului de sharuit un semn de dolar (\$). Astfel afișarea numelui este condiționată - acum nu mai pot accesa folderul decât persoanele care îi cunosc și numele. Acest lucru se va face apoi prin linia de comandă a Explorerului după cum urmează: „\\numele computerului\folder ascuns” - semnul dolarului nu mai trebuie să-l introduceți.

Această comandă se confirmă prin tasta ENTER

și iată că amicul dvs. are acces la folderul ascuns.

După cum ați putut citi și în reportajul nostru special despre rețele de la pagina 122, pentru aceasta trebuie să activați File and Printer Sharing. Dați clic drept pe simbolul Network Neighborhood de pe Desktop și selectați „Properties”. Acum treceți pe registrul „File and Printer Sharing” și activați cele două opțiuni. Confirmați cu un „OK” - după restart puteți configura Sharing-ul.

PROBLEMA #7:

Pentium 4 și grafica Voodoo

Chipsetul i850 asamblat pe toate plăcile de bază Pentium 4 are un mic dar hotărâtor deficit: Plăcile grafice Voodoo5 5500 nu se potrivesc în sloturile AGP ale plăcilor de bază.

O soluție pentru această problemă din păcate nu există, deoarece chipset-ul i850 nu poate alimenta slotul AGP cu tensiunea de 3,3 Volți necesară lui Voodoo5 5500.

Chipset-ul nu dispune decât de un slot AGP de 1,5 volți iar acesta are o formă diferită.

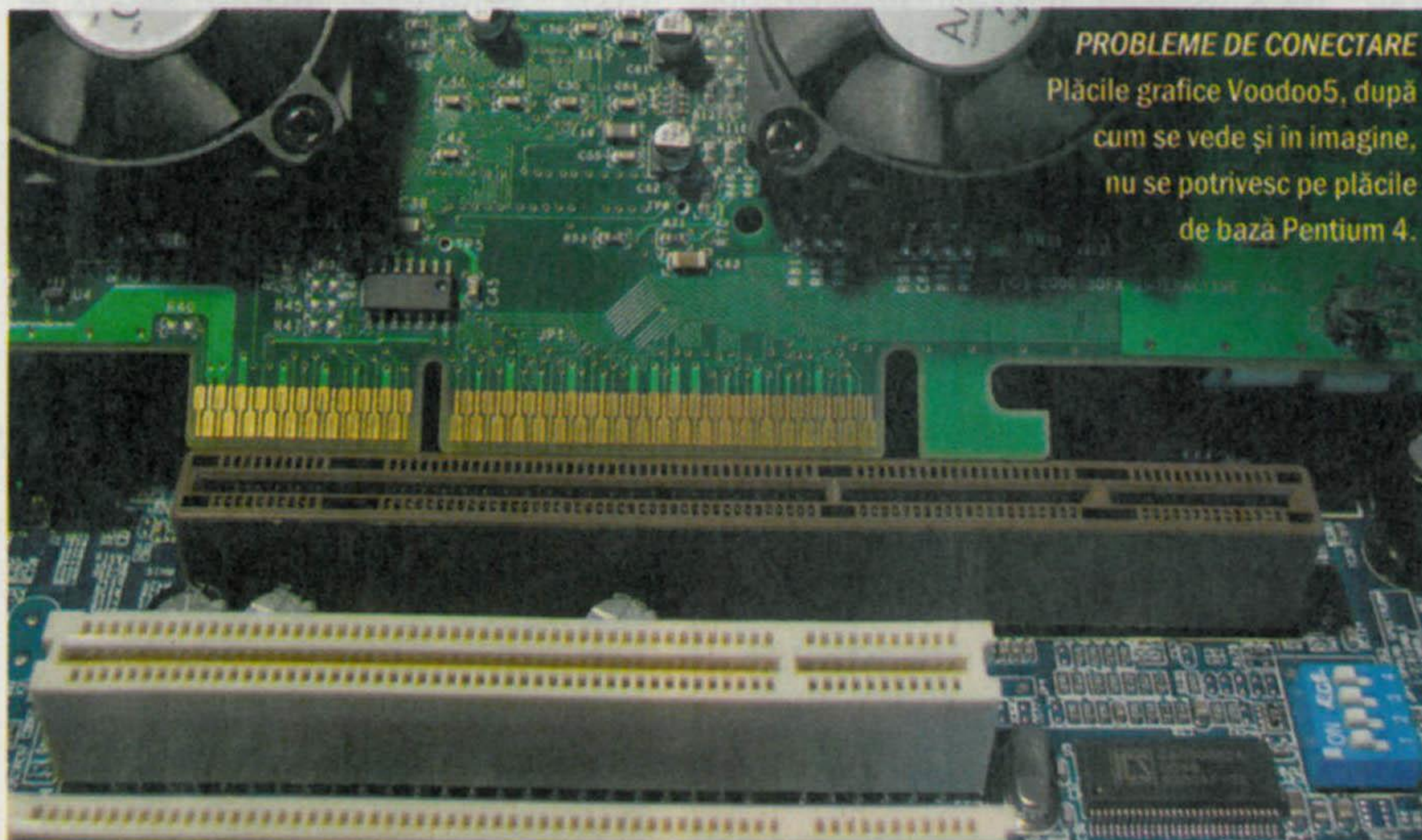
Modelul Voodoo5 5500 și la fel și Voodoo3 nu pot fi nicicum montate pe o placă de bază Pentium 4.

Dacă vă gândiți să vă cumpărați un sistem Pentium 4, vă recomandăm să cumpărați o placă grafică GeForce2 Pro sau Ultra.

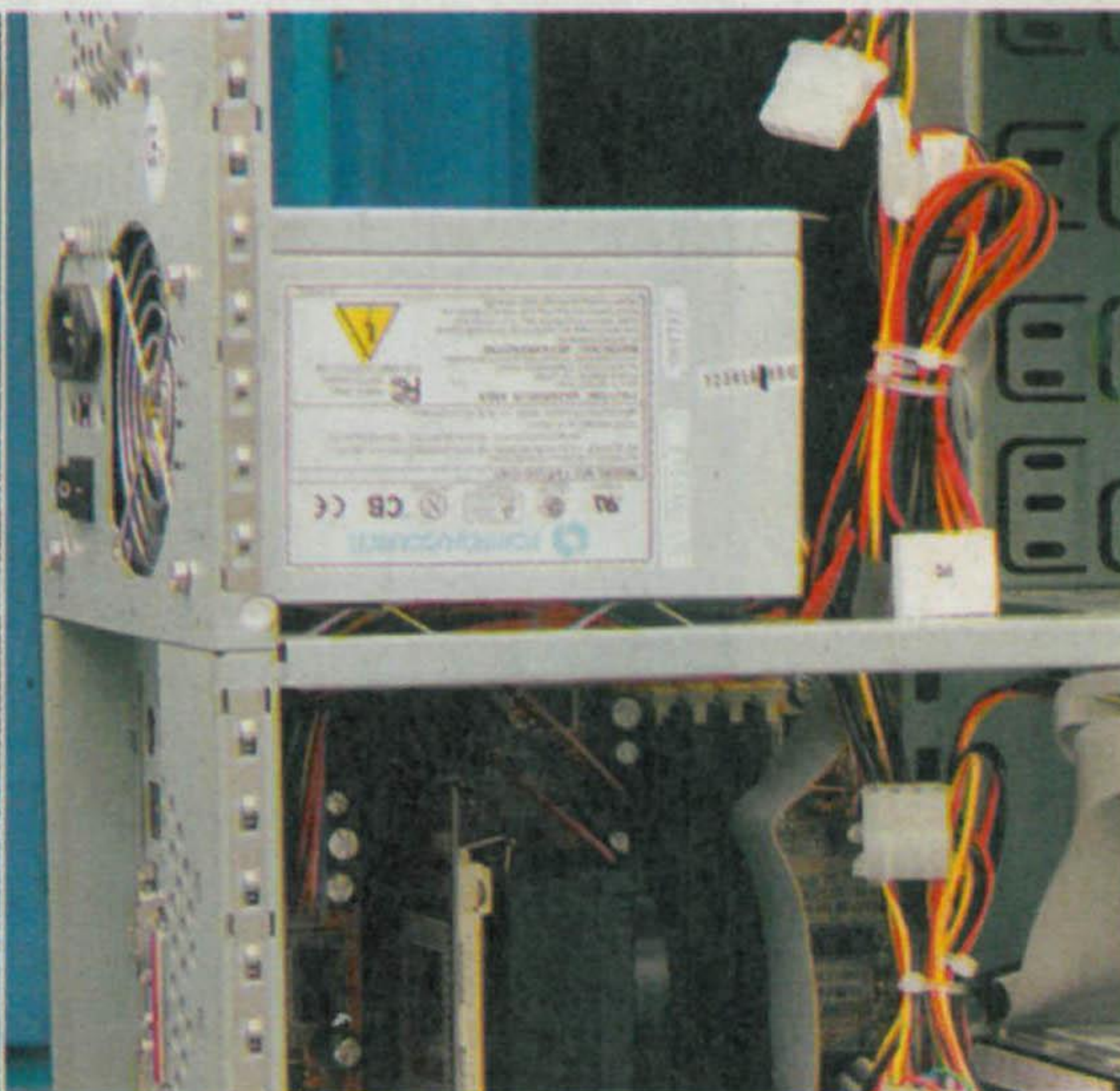
ANDREI RITOK-SCHOTSCH

PERICOL DE CĂDERE

Dacă dispuneți de o placă grafică GeForce256, sursa dvs. trebuie să fie de cel puțin 250 Wați. La o putere mai mică PC-ul dvs. poate deveni instabil.



PROBLEME DE CONECTARE
Plăcile grafice Voodoo5, după cum se vede și în imagine, nu se potrivesc pe plăcile de bază Pentium 4.



Iată explicațiile
unor **termeni profesionali 3D**
prin exemple și imagini.

Vocab

16 contra 32 biți

Pentru fiecare punct de imagine de pe ecranul dvs. placa dvs. grafică dispune de un anumit număr de culori posibile. La o adâncime de culori de 16 biți este vorba de cca. 65.000 culori, iar la 32 biți strălucesc 16 milioane de culori. Jocurile 3D nu arată excelent în 16 biți, însă jocurile rulează mult mai rapid, iar 32 de biți dau o grafică mai frumoasă dar mai lentă.

16 Bit

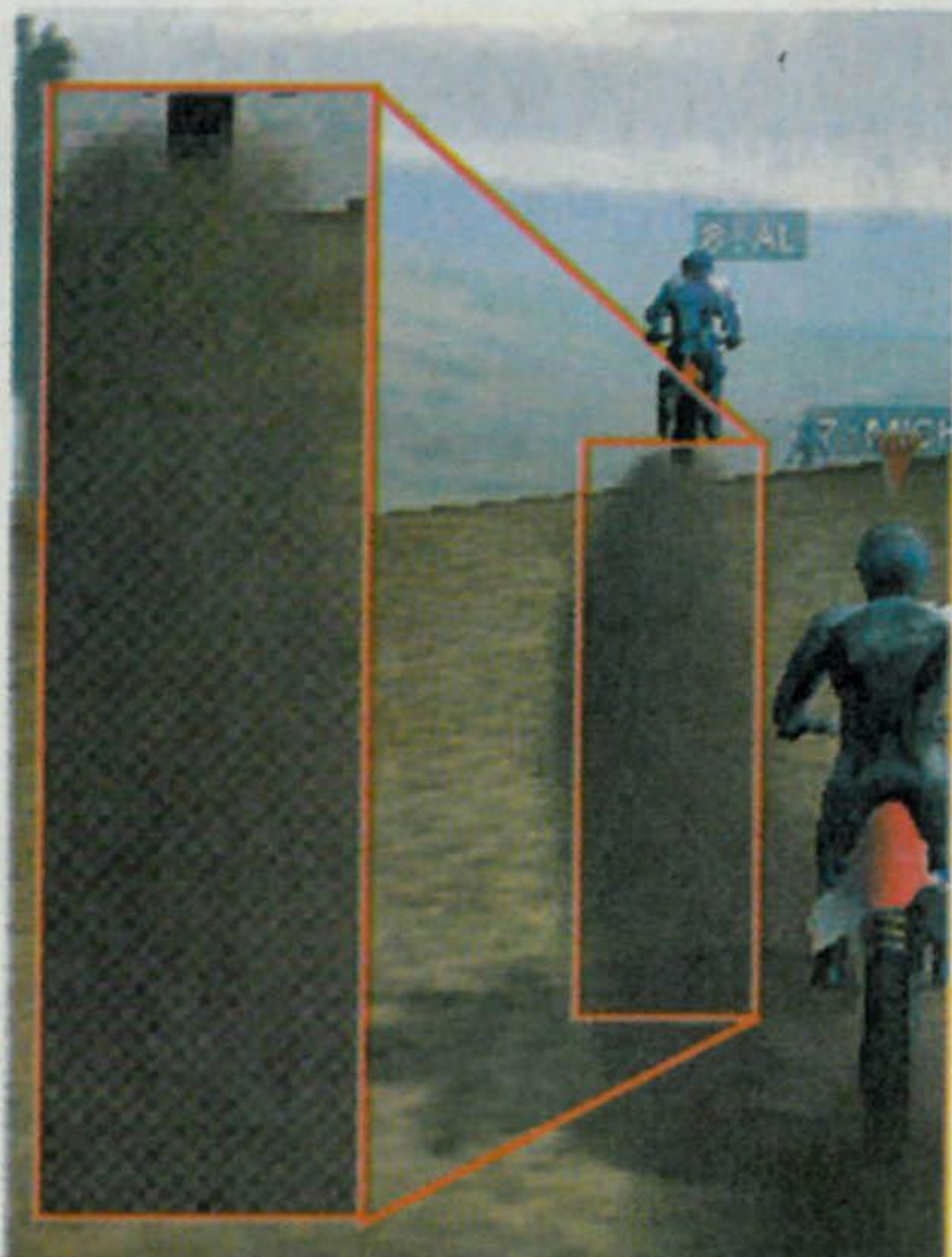


32 Bit



Dithering

Prin Dithering vi se creează impresia mai multor culori decât poate de fapt reda placa video (vezi „16 biți contra 32 biți”). Efectele de Dithering apar mai ales la efecte de lumini sau de particule cum ar fi praful. Majoritatea plăcilor grafice utilizează această tehnologie la 16 biți.



Alpha Blending

Grafica 3D este compusă din multe triunghiuri individuale. Acestea dispun fiecare de câte trei valori de culoare - roșu, verde și albastru. Dar cum se poate reda apa sau sticla transparentă? Pentru aceasta placa grafică utilizează pentru fiecare triunghi o a treia valoare: valoarea Alpha. Acesta conține date despre transparența unui triunghi.

Aici vedeți Alpha Blending exemplificată pe o suprafață transparentă de apă.



Bump Mapping

Pentru o grafică realistă triunghiurile unei scene 3D sunt tapetate cu imagini 2D, așa-numite texture. Prin Bump Mapping aceste texture primesc un relief de suprafață. Fiecărei texturi i se mai atribuie una în care valorile de înălțime și de profunzime sunt redată prin gradări de gri. Placa grafică combină cele două texture între ele și creează astfel iluzia unei suprafețe palpabile - ca de exemplu pe acest zid iluminat.

Cu Mapping

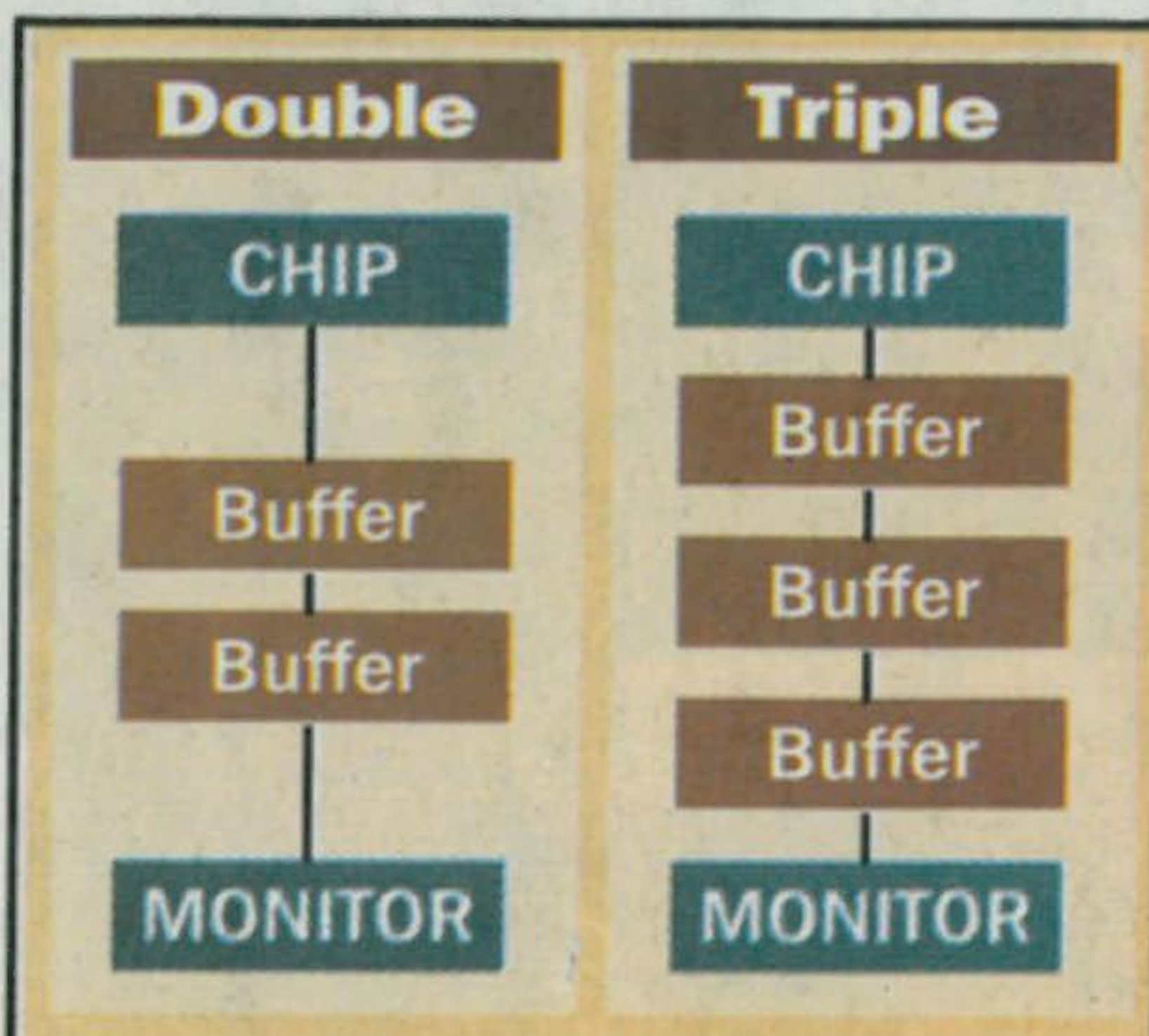


Fără Mapping



Double și Triple Buffering

La Double Buffering fiecare imagine 3D se construiește în unul din cele două spații de memorie (buffere) ale plăcii grafice. Îndată ce imaginea e gata, cele două buffere de memorie sunt schimbate între ele, imaginea proaspătă se trimite la monitor, iar următoarea se realizează în celălalt buffer. La Triple Buffering se utilizează trei în loc de două buffere. Se consumă bineînțeles o cantitate importantă de memorie grafică. De altfel Triple Bufferingul diminuează cu ceva efectul de glisare la V-Sync oprit.



Filtering

Prin Filtering se amestecă între ele culorile unei texturi ca să nu mai pară atât de colțuroase. La Filteringul Bilinear se amestecă patru valori învecinate ale unui Pixel. În funcție de distanța față de jucător texturile filtrate (de exemplu cele ale unei podele) realizează treceri colțuroase. Aceste treceri se elimină prin Filtering Trilinear.

Astfel se face o trecere lină între cele două texture filtrate bilinear.

Cu Filtering



Fără Filtering



ularul 3D

Fogging

Acest efect de ceață adaugă din ce în ce mai mult gri obiectelor care sunt mai îndepărtate de personajul principal. Astfel obiectele 3D care cer multă putere de procesare, dar se află la o distanță mare, se exclud pur și simplu din procesare - acest lucru accelerează viteza jocului, deoarece placa grafică nu mai este atât de solicitată.



Fără Fogging



Cu Fogging

FPS

Prescurtarea descrie performanța plăcii dvs. grafice în funcție de imaginile redată într-o secundă (fps = în engleză: frames per second). Această valoare nu are direct de-a face cu rata de refresh a monitorului dvs.

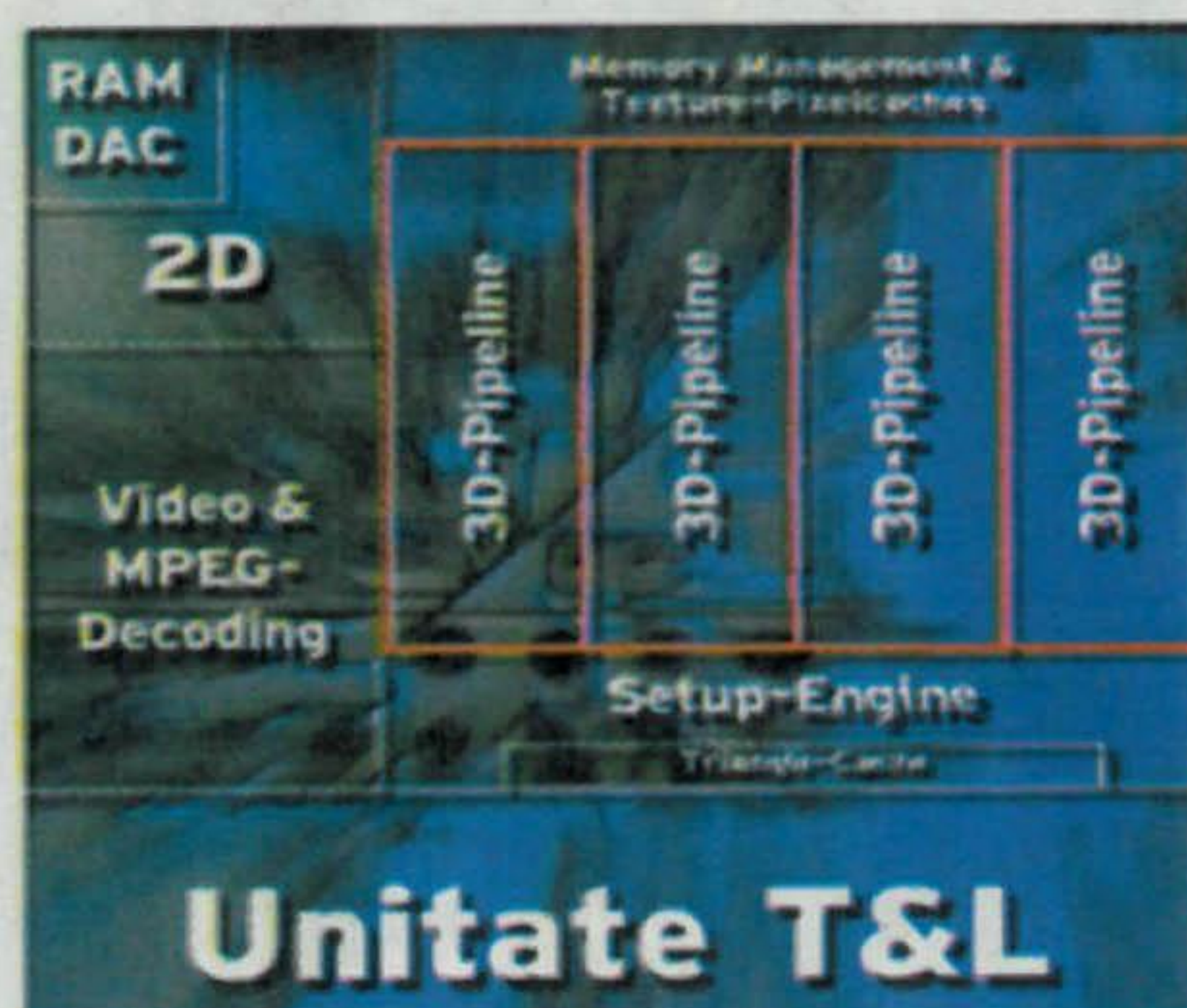
Cât de repede poate transmite placa video imaginile către monitor depinde de mai multe componente diferite ale PC-ului dvs. Cele mai importante în lupta pentru cea mai rapidă grafică 3D sunt procesorul central și placa grafică.

Noi testăm plăcile grafice printre altele și în funcție de această valoare.



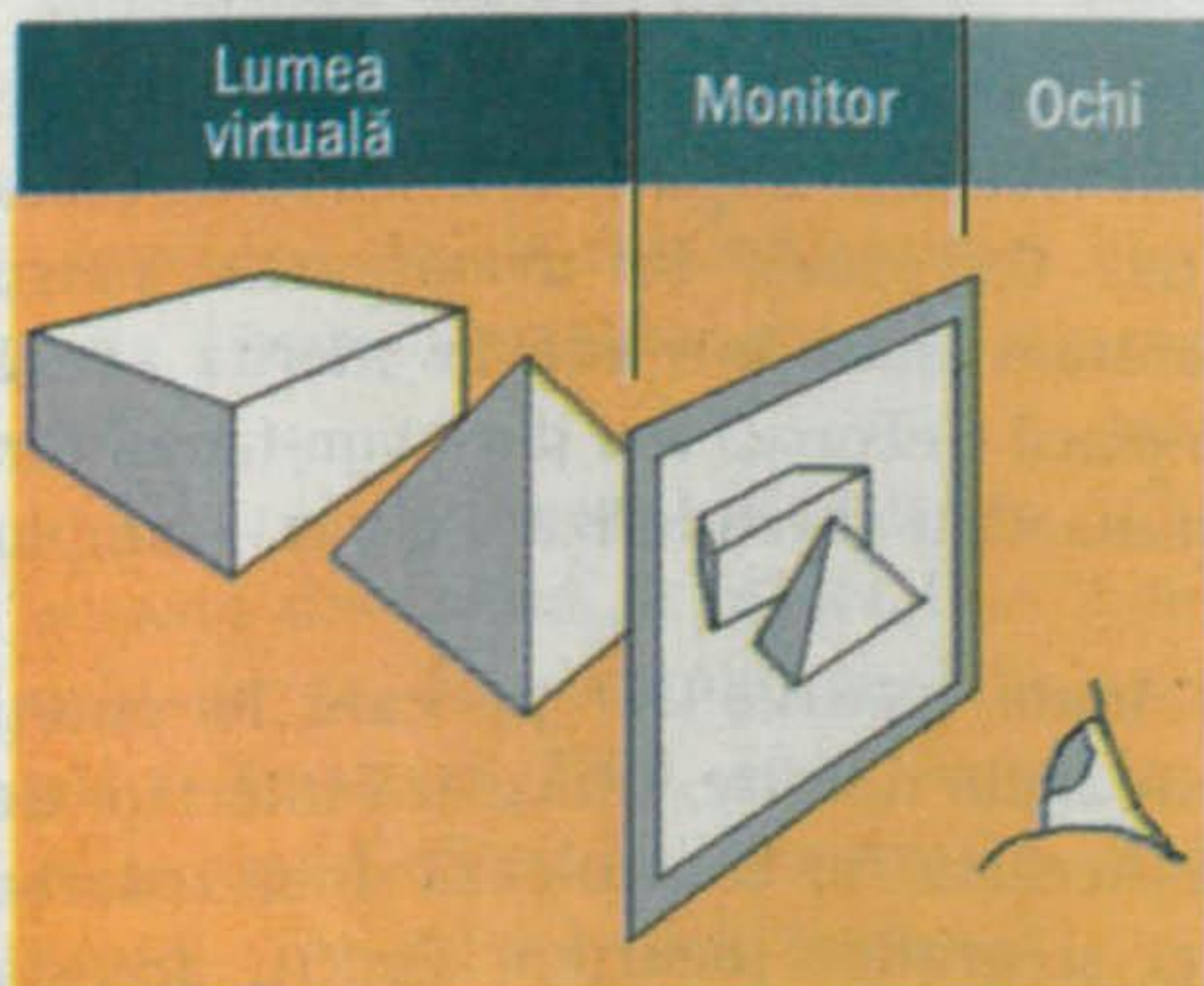
Fillrate

Performanța teoretică maximă a unei plăci grafice se indică prin această valoare. Fiecare placă video 3D procesează în majoritatea cazurilor mai multe puncte de imagine în paralel, dispunând de mai multe Pixel-Pipeline-uri. Un chip grafic cu o frecvență de tact de 200 MHz și patru astfel de Pipeline-uri desenează în mod teoretic 800 milioane de Pixeli pe secundă. La fillrate-ul de texeli se ține cont de câte texturi se pot renderiza pe secundă. Același chip cu câte o singură unitate de textură la capătul fiecărui pipeline desenează prin urmare 800 milioane de texeli - deci pixeli cu o textură.



Hidden Surface Removal

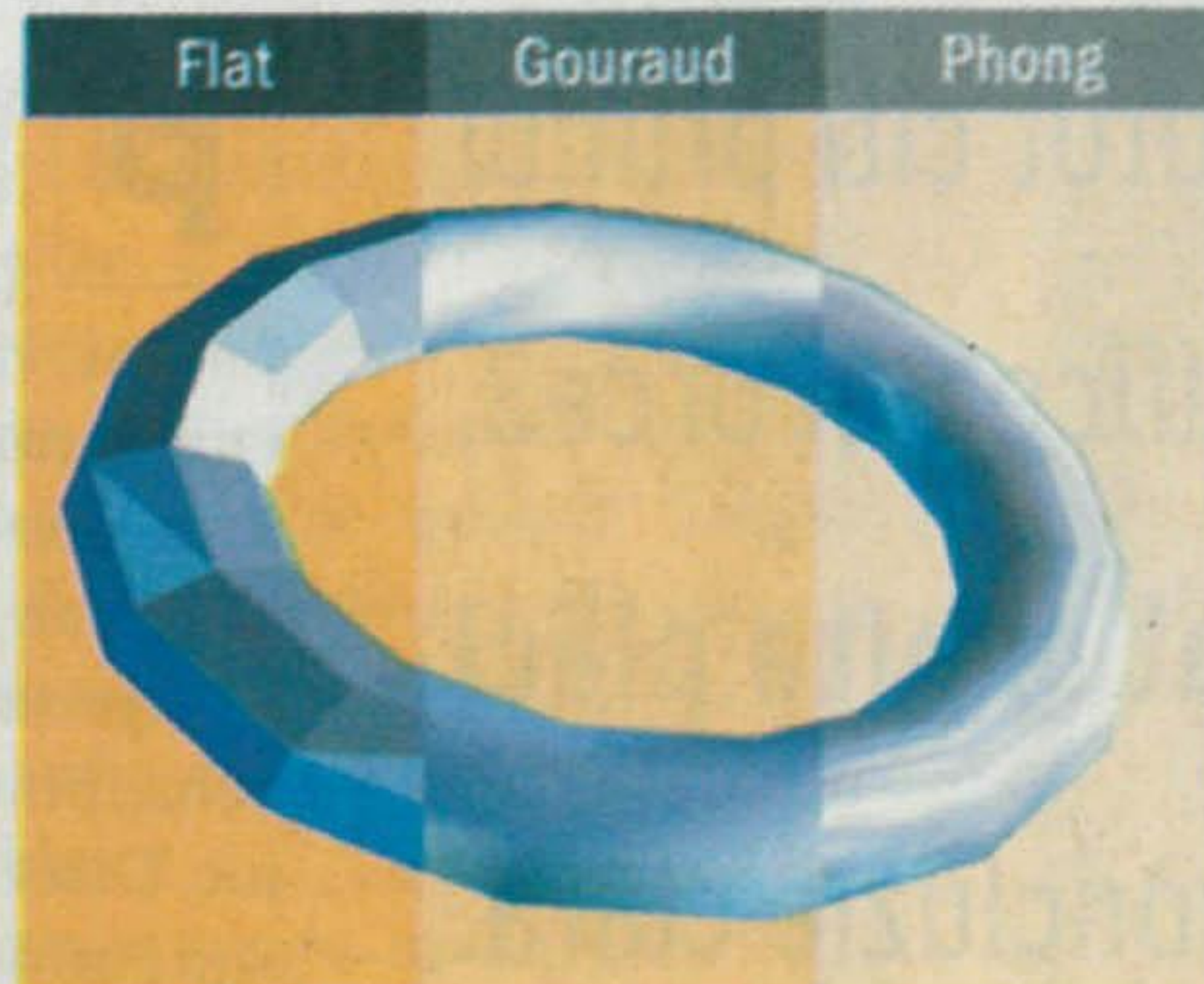
Pe românește: „îndepărtarea suprafețelor ascunse”. Pentru ca plăcile grafice să nu mai proceseze obiectele 3D acoperite (de exemplu bonusuri ascunse după uși), se verifică dacă jucătorul în poziția sa în spațiul 3D poate vedea obiectele respective. Abia după aceea se procesează imaginea. Astfel placa video este scutită de multă muncă în plus. GeForce3 și Kyro II procesează HSR-ul deja pe placa grafică - la alte plăci grafice HSR-ul este executat de procesorul central. Acest procedeu economisește timpul de procesare și face jocurile 3D mai rapide.



Shading

Fiecare personaj 3D din jocuri se compune din multe triunghiuri. Pentru a nu vedea imediat muchiile acestora, programatorii utilizează așa numitul shading. Fiecare triunghi în parte este colorat astfel încât trecerile colțuroase să nu mai bată atât de tare la ochi.

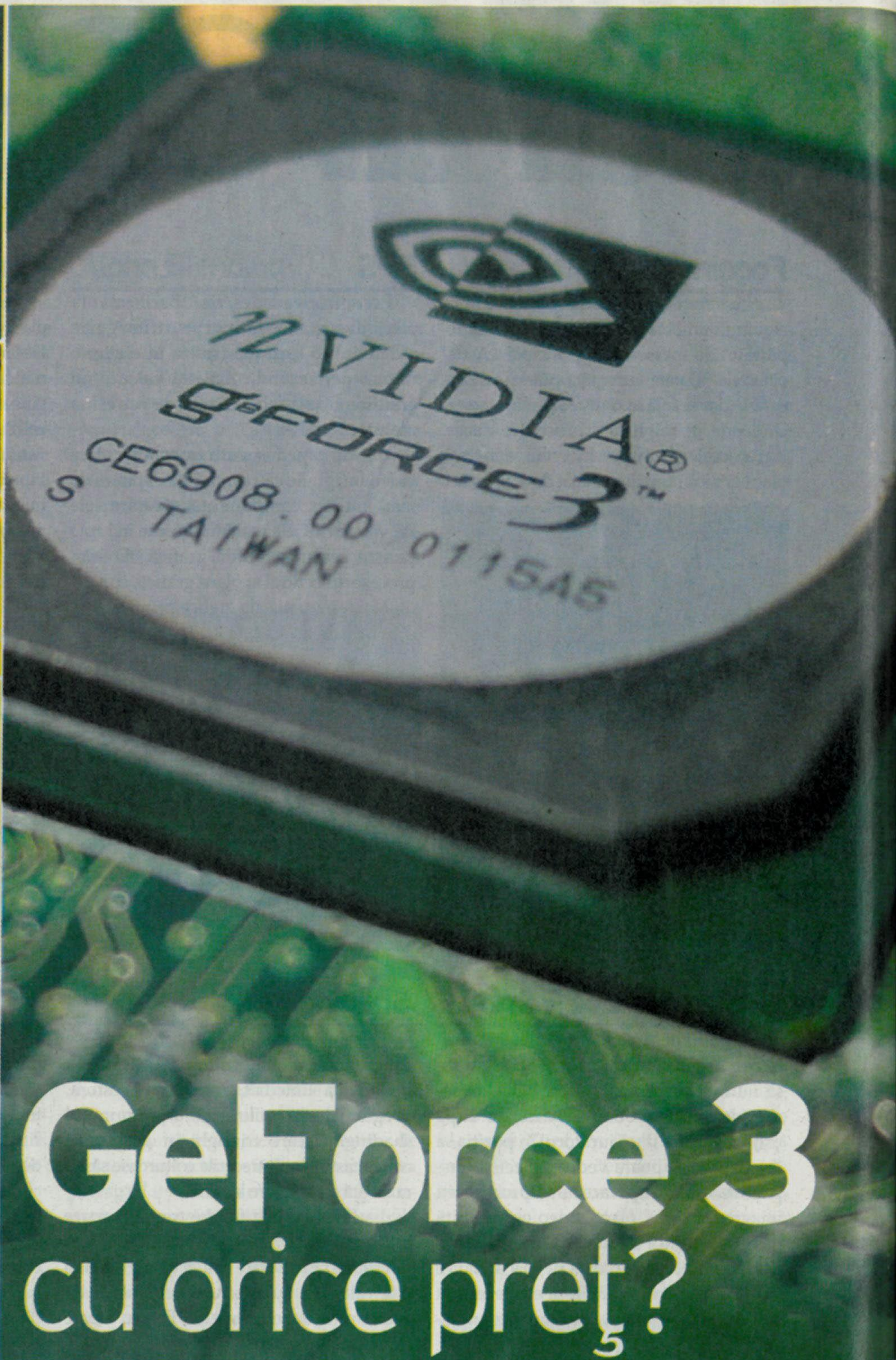
La Flat-Shading fiecare triunghi apare într-o culoare proprie. Gouraud-Shading-ul utilizează la fiecare colț al triunghiului o altă valoare a culorii. Astfel culorile realizează unirea poligoanelor. Pentru efecte de sclipire frumoase programatorii utilizează așa numitul phong-Shading.



V-Sync

Această prescurtare reprezintă „sincronizarea verticală” și descrie colaborarea dintre placa video și monitor. După cum a fost descris și la „Double și Triple Buffering” nu sunt transmise către monitor decât imaginile ale căror procesare s-a încheiat. În acest caz V-Sync-ul este activat, lucru care încetinește puțin placa grafică. Din acest motiv, de cele mai multe ori jucătorii dezactivează această opțiune din setările plăcii video, căci astfel toate datele 3D procesate pleacă direct către monitor. Negativ este însă faptul că la jocuri rapide pot apărea efecte de glisare deranjante.





GeForce 3

cu orice preț?

În ediția trecută ați putut citi primul
test al unei plăci grafice GeForce3.

Am mai verificat și alte plăci
și tragem o concluzie clară.

Plăcile grafice inundă piața și de fapt toată lumea vrea una singură: este vorba de placa grafică GeForce3. Pe următoarele patru pagini vă arătăm dacă într-adevăr merită să vă cumpărați o placă GeForce3 sau dacă tam-tamul din jurul acestui maestru al renderizării e pur și simplu exagerat.

Aproape toate jocurile 3D pe care le puteți achiziționa în zilele noastre, utilizează interfața de joc DirectX. Aceasta nu controlează doar redarea sunetului, ci și grafica jocurilor. Pentru aceasta

accesează direct hardware-ul și realizează redarea corectă a graficii.

În fiecare versiune nouă a lui DirectX se integrează noi efecte grafice și tehnologii, care pot fi utilizate de plăcile grafice noi. Tocmai acesta este și cazul chipului grafic GeForce3. El este momentan singurul care poate procesa toate aceste sarcini independent de restul PC-ului. Acest lucru ușurează bineînțeles mult munca CPU-ului.

Mai deosebite la plăcile grafice GeForce3 sunt două unități mici programabile, care se ocupă în mod exclusiv de procesarea datelor geometrice și efectelor grafice (Vertex și Pixel Shader).

Pe toți precursorii lui GeForce3 a existat și o unitate geometrică (Hardware T&L), care însă nu putea procesa decât unele efecte și surse de lumini predefinite.

Dacă programatorii au dorit să întindă sau să curbeze un obiect din joc cu aceste plăci grafice,

independent de DirectX 8 și nu se numără printre inovațiile grafice încorporate în acesta.

Momentan se lucrează la 12 jocuri cu optimizare specială DirectX 8, printre care **Aquanox**, **Newerwinter Nights** și mult așteptatele jocuri de acțiune 3D **Unreal 2** și **Halo**. Și tocmai asta este problema: majoritatea jocurilor nu sunt încă finalizate și așteptarea lor se va mai prelungi cel puțin jumătate de an. Prin urmare nu puteți apela decât redus la mușchii DirectX 8 ai plăcii GeForce3.

Și jocurile vechi funcționează pe această placă - și chiar foarte repede. Totuși toate jocurile care nu au fost special optimizate (DirectX 7 sau mai vechi) apar pe oricare GeForce3 la fel ca pe toate plăcile grafice mai bune ale ultimului an.

Doar prin patch-uri pot fi integrate în jocuri mai vechi suporturile pentru GeForce3, ca de exemplu în **Sacrifice**.

Majoritatea jocurilor GeForce3 sunt încă în stadiul de dezvoltare. Mușchii DirectX 8 ai scumpei plăci grafice vor trebui să mai aștepte câteva luni.

a trebuit să contribuie în permanență și procesorul central.

Cu plăcile GeForce3 acest lucru aparține trecutului. În sfârșit programatorii au posibilitatea să programeze efecte 3D proprii, fără a fi nevoiți să apeleze la repertoriul limitat al ofertei anumitor plăci grafice sau interfețe de joc. Acest lucru însă nu-i scutește de muncă - din contră.

Programarea acestor efecte grafice proprii durează chiar mai mult - rezultatul însă este admirabil. Pe lângă Shadere plăcile grafice GeForce3 mai dispun și de o administrare internă puternic îmbunătățită a memoriei și de un Anti Aliasing foarte rapid (Multi-sampling). Acesta elimină așa numita glisare a pixelilor obiectelor 3D.

Chipul GeForce3 nu este în această disciplină la fel de bun calitativ ca, de exemplu, vechile plăci Voodoo5 5500, însă Anti Aliasingul GeForce3 e deosebit de rapid. De altfel funcționează

Prin noile comenzi DirectX 8 jocul poate utiliza inovațiile de hardware ale lui GeForce3, pentru a realiza efecte de iluminare deosebit de frumoase și de realiste și pentru a optimiza geometria peisajului. De asemenea versiunea optimizată **Giants: Citizen Kabuto** oferă prin Pixel și Vertex Shader efecte foarte reușite ale apei și reflecții foarte realiste.

Pe lângă aceste adaptări speciale pentru GeForce3 există și jocuri, care se lansează cu suport pentru DirectX 8, cum ar fi de exemplu simulatorul de zbor online **Warbirds 3** și simulatorul de luptă **Il-2 Sturmovik**. Primul se află încă în stadiul testului Beta. În **I-War 2** puteți lua în mână mai repede joystickul pentru a admira grafica optimizată pentru GeForce3. Aici se apelează înainte de toate la Pixel Shadere, pentru a procesa cu precizie de pixel iluminarea suprafețelor navelor spațiale.

Cine dorește să se convingă

Ce cumpărăm?

Iată o comparație a dotării tuturor plăcilor GeForce3.



Nume: **AGP-V8200 Deluxe**
 Producător: Asus
 Internet: www.asuscom.com
 Preț: cca. 485 USD
 Inovații: Intrare TV, ieșire TV, control termic, ochelari 3D, software de procesare video, soft player DVD, jocuri: Messiah, Sacrifice, Star Trek: New Worlds

Nume: **Creative GeForce3**
 Producător: Creative
 Internet: www.soundblaster.com
 Preț: cca. 440 USD
 Inovații: Ieșire TV, eRacer (versiune cu 4 piste), Incoming Forces

Nume: **Gladiac 920**
 Producător: Elsa
 Internet: www.elsa.com
 Preț: cca. 440 USD
 Inovații: Ieșire TV, soft player DVD, Versiune GeForce3 a lui Giants: Citizen Kabuto

Nume: **3D Prophet 3**
 Producător: Hercules
 Internet: www.hercules.com
 Preț: cca. 440 USD
 Inovații: Ieșire TV, soft player DVD, cooler activ special Blue-Orb

Nume: **WinFast GeForce3**
 Producător: Leadtek
 Internet: www.leadtek.de
 Preț: cca. 440 USD
 Inovații: Ieșire TV, soft player DVD, mousepad, suport braț, Joc: Gunlok

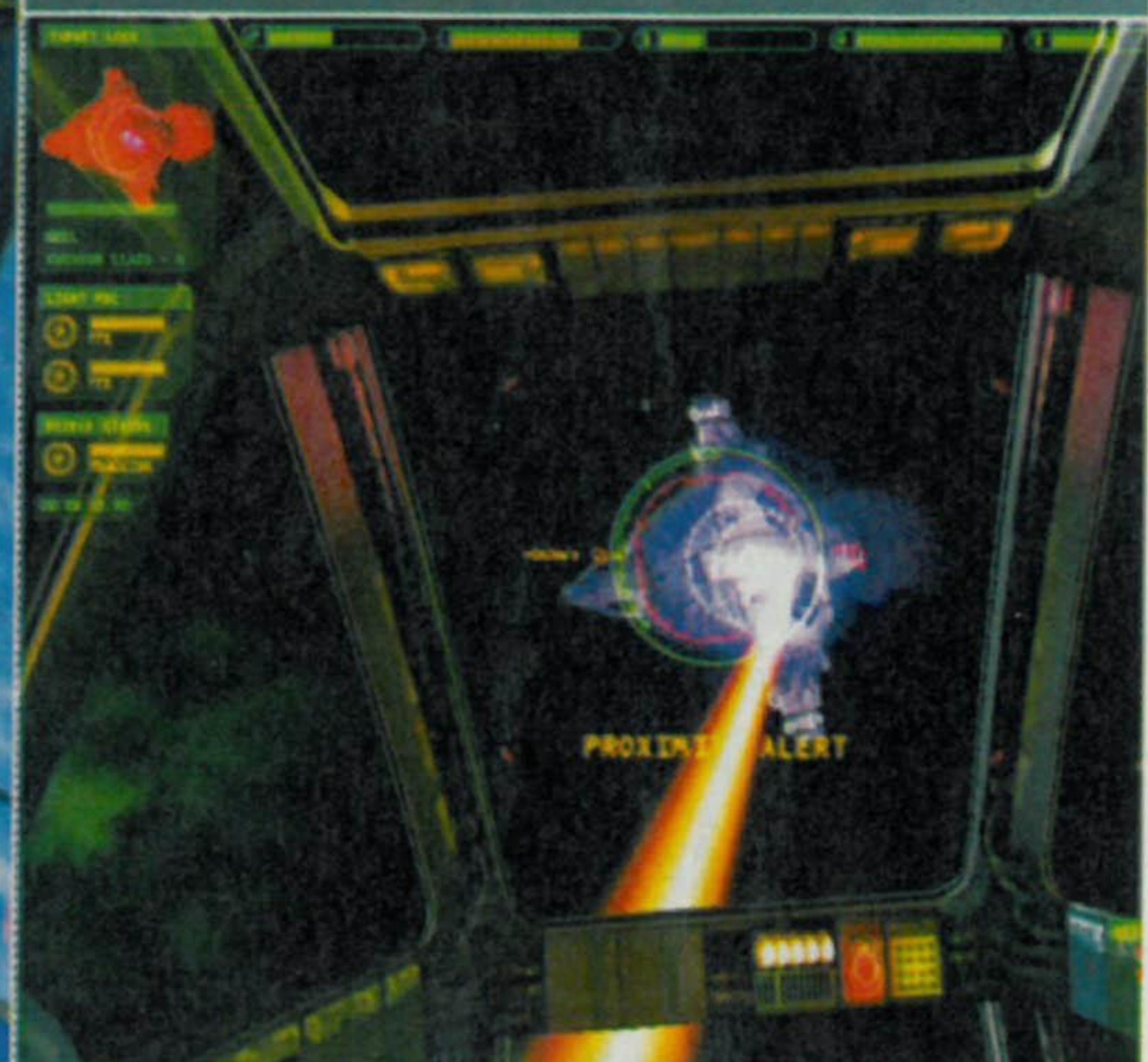
Nume: **StarForce 822**
 Producător: MSI
 Internet: www.msi-computer.de
 Preț: cca. 440 USD
 Inovații: Intrare TV, ieșire TV, soft player DVD, jocuri: Rainbow Six, V-Rally 2



ÎN CONSTRUCȚIE Așa va arăta Incoming Forces pe un GeForce3. Textele de pe navă reflectate în apă sunt procesate de Pixel-Shaderele lui DirectX 8.



ZBOR DE LUPTĂ În Il-2 Sturmovik aptitudinile grafice ale lui GeForce3 sunt utilizate înainte de toate pentru aceste modele detaliate de aparate de zbor.



ATAC I-War 2 utilizează Pixel-Shadere pentru efectele de lumini și Vertex-Shader-ul pentru modelele detaliate ale navelor spațiale.

de performanțele plăcilor GeForce3, să admire demo-ul grafic 3Dmark2001 de la MadOnion (www.madonion.com) sau CD-ul PC Games 6/2001 - de altfel versiunea premergătoare a acesteia o utilizăm în Testcenterul nostru.

3Dmark2001 prezintă pe plăci grafice DirectX 8 peisaje copleșitoare, inegalabile. AquaMark e de asemenea un program de testare pentru plăci grafice și se bazează pe engine-ul grafic al lui Aquanox, la care lucrează producătorii germani de la Massive.

În calculatoarele cu mai puțin de 800 MHz plăcile GeForce3 sunt o simplă risipă. Procesorul central e prea lent.

Utilizează printre altele Vertex și Pixel-Shader, pentru a reda un peisaj subacvatic foarte detaliat.

Acum, la întrebarea dacă să vă cumpărați un GeForce3, nu se poate răspunde cu un simplu da sau nu, căci decizia - pe lângă aspectul financiar - depinde înainte de toate și de restul hardware-ului pe care-l aveți.

Calculatoare sub limita celor 800 MHz sunt pur și

simplicu prea lente pentru plăcile grafice GeForce3. Placa grafică ar aștepta permanent sosirea datelor de la procesorul central și de aceea nu și-ar putea da performanța maximă.

Dacă aveți procesoare mai rapide de 800 MHz puteți să vă gândiți la achiziția unui GeForce3 dacă aveți o placă grafică TNT2/GeForce256 sau un GeForce2 (cu excepția lui GeForce2 Pro).

Și posesorii G200/400 și a tuturor plăcilor Voodoo pot apela la noua placă minune.

Trebuie să țineți cont și de faptul că GeForce2 GTS și Pro sunt în continuare suficiente pentru cele mai noi jocuri. Astfel Aquanox scalează în funcție de procesorul principal și placa grafică în diferite trepte de calitate.

Deci Aquanox va rula pe plăci GeForce2, numai că nu va fi atât de luxos ca pe un GeForce3.

Concluzia noastră: atâta timp cât nu apar în comerț mai multe

jocuri cu inovații DirectX 8, achiziția unui GeForce3 nu merită.

Din păcate, deocamdată avantajele tehnologiei noi nu contracarează încă prețul piperat.

Anti Aliasingul elimină treptele de pixeli scabroase din rezoluțiile mici, dar doar pentru aceasta GeForce3-ul e încă prea scump.

Din păcate ciclurile de dezvoltare a noilor plăci grafice sunt cu ceva mai scurte decât cele ale jocurilor care se adaptează la acestea.

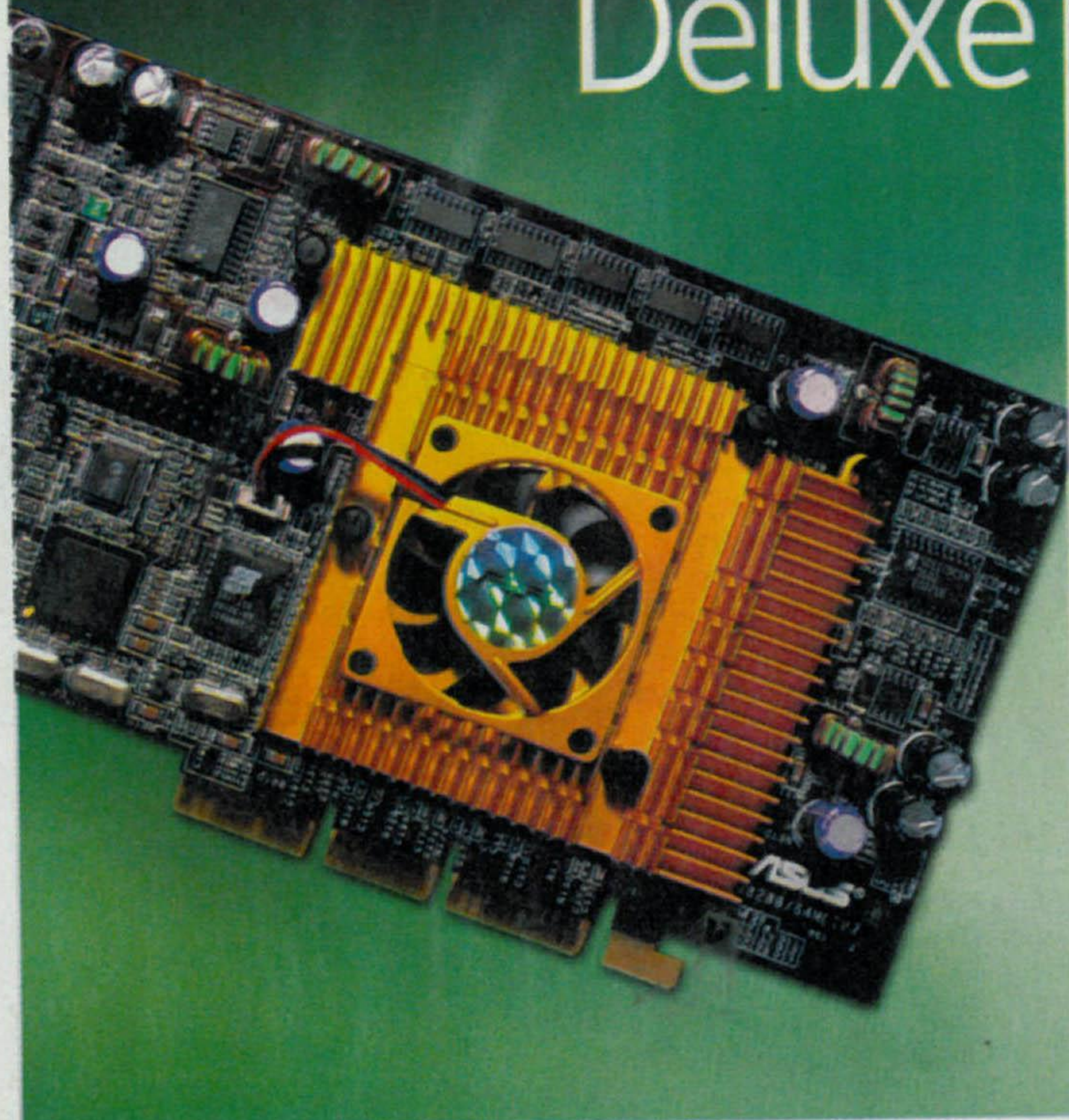
Deci va trebui să mai așteptăm ceva vreme, până ce demarează marele val DirectX 8 și plăcile GeForce3 vor fi solicitate de mai multe jocuri.

Dacă totuși sunteți interesați, continuați lectura căci pe pagina următoare găsiți două teste GeForce3.

ANDREI RITOK-SCHOTSCH



AGP-V8200 Deluxe



Această placă grafică cu un preț extrem de piperat **nu numai că dispune de o dotare foarte bună,** dar conține și chipul grafic GeForce3.

La designul plăcii sale grafice GeForce3, Asus adoptă noi căi de design. Avantajul e evident, căci astfel se creează spațiul necesar chipului de diagnosticare.

Prin software-ul SmartDoctor pentru Windows puteți verifica tensiunea și frecvența de tact a chipului grafic - un vis pentru fanii supratactării. Pe lângă ieșirea de monitor mai există o ieșire TV, o intrare video și o mufă tipică Asus pentru Ochelarii 3D.

Chipul GeForce3 optimizat în mod special pentru eficiența de memorie e tactat cu 200 MHz, DDR-SDRAM-ul de 64 Mbyte, lucrează la o frecvență efectivă de 460 MHz (230 MHz DDR).

În ambalaj mai găsiți trei jocuri: Messiah, Star Trek: New Worlds și hitul 3D Sacrifice.

Trebuie să menționăm perfor-

manța deosebită a coolerului activ: acesta ne permite să utilizăm fără probleme placa și la o frecvență a chipului de 230 MHz și 540 MHz a memoriei (DDR).

Asus AGP-V8200 primește datorită supratactabilității bune și nu în ultimul rând datorită dotării excelente Awardul PC Games.

ANDREI RITOK-SCHOTSCH

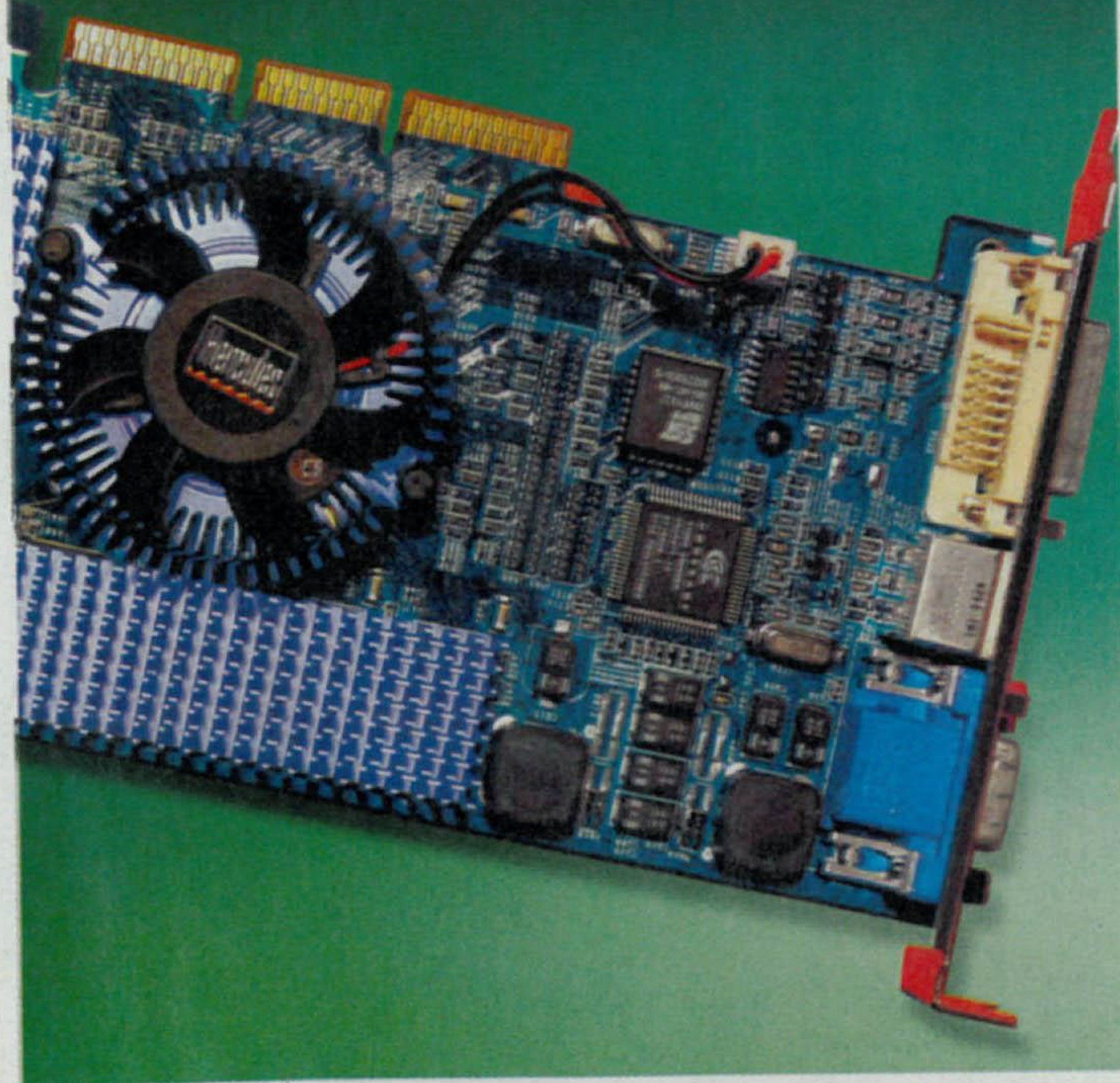
PUNCTAJ AGP-V8200 DELUXE

PRODUCĂTOR Asus
PREȚ cca. 485 USD



94

3D Prophet 3



Cu o placă albastră și **deosebitul cooler Blue-Orb**, 3D Prophet 3 face o impresie exterioară foarte bună.

Hercules oferă noua placă grafică GeForce3 pentru aproape 440 USD. În schimb "primiți" o placă, care în principiu a fost construită după layoutul standard de GeForce3 de la Nvidia - însă coolerul activ extravagant sare în ochi.

Este vorba de o versiune plată a Blue Orb-ului de la Thermal-take care dă rezultate de vârf în supratactare datorită suprafeței sale sporite.

Puteți face această supratactare simplu, direct din software-ul driverului din ambalaj.

Tactul normal al chipului se situează, tipic chipului GeForce3, la 200 MHz. Cei 64 MByte DDR-SDRAM lucrează de asemenea la 640 MHz tact efectiv (230 MHz DDR).

3D Prophet 3 dispune de altfel

de o ieșire separată pentru un monitor digital (DVI-out) și o ieșire TV. Prin software ambele sunt ușor de configurat. Pentru a putea utiliza și altfel ieșirile, în ambalaj se găsește și un soft DVD Player.

Concluzie: Datorită coolerului deosebit 3D Prophet 3 este cea mai bună placă GeForce3 pentru supratactare. ANDREI RITOK-SCHOTSCH

PUNCTAJ 3D PROPHET 3

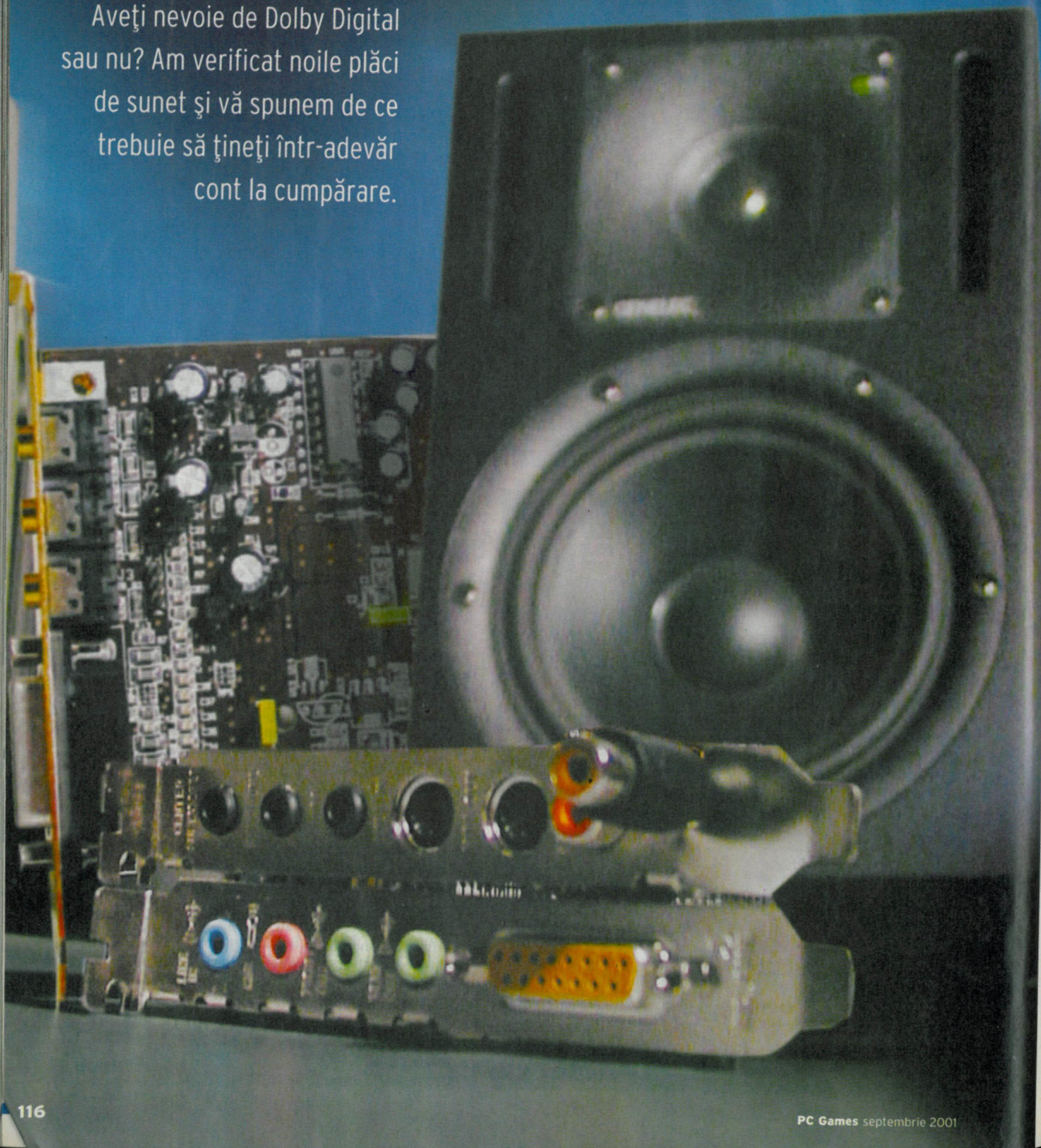
PRODUCĂTOR Hercules
PREȚ cca. 440 USD



93

Soundcheck

Aveți nevoie de Dolby Digital sau nu? Am verificat noile plăci de sunet și vă spunem de ce trebuie să țineți într-adevăr cont la cumpărare.

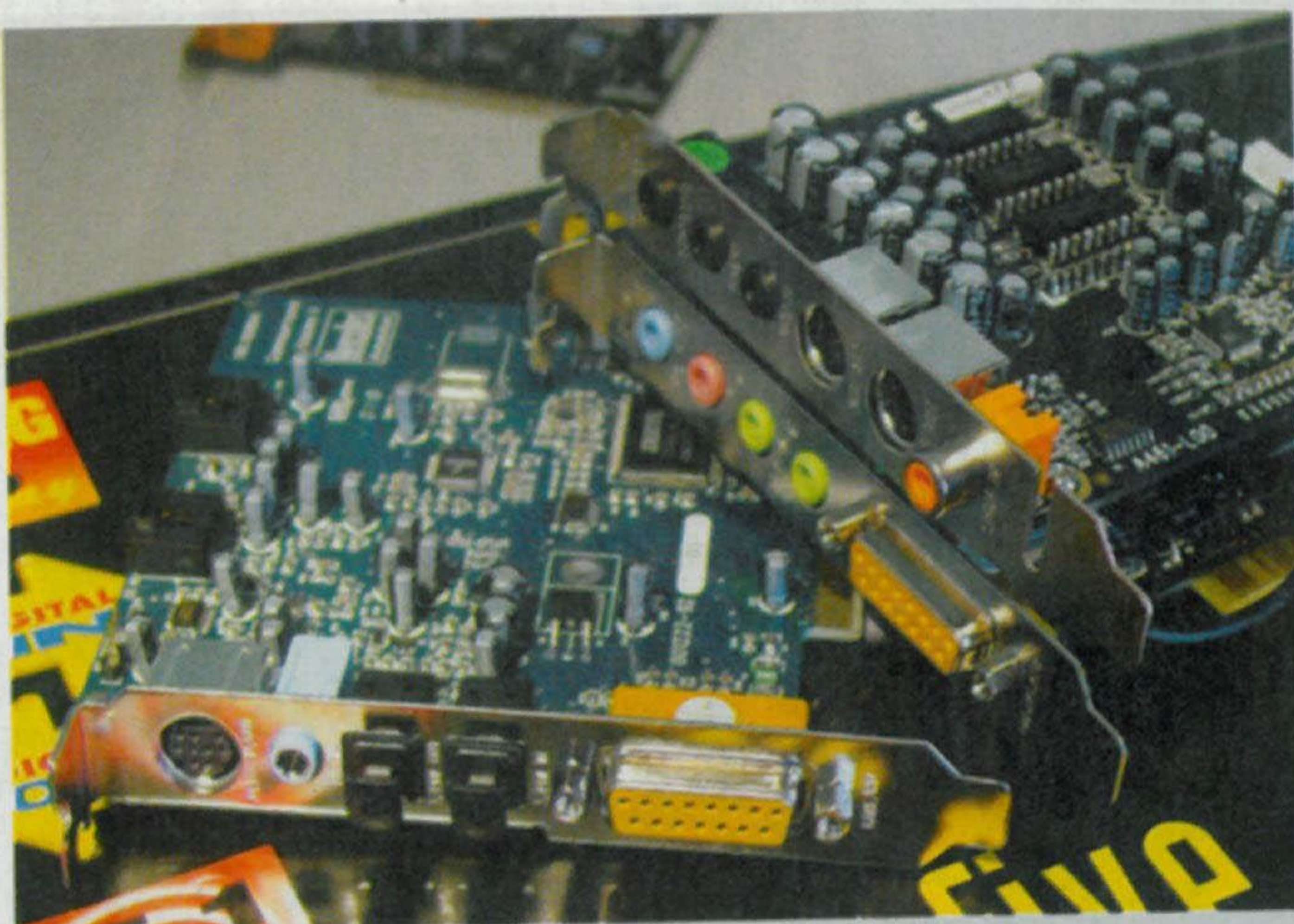




nchipuiți-vă următoarea situație: sunteți în fața PC-ului dvs. în jurul vostru e întuneric, doar ecranul luminează camera. Țineți cu fermitate mouse-ul în mână, cu căștile pe urechi și aveți un adversar în vizor: evident vă jucați **Counter-Strike!** Sunteți cuprins complet de acțiunea de pe ecran. V-ați întrebat vreodată într-un astfel de moment cât de bine e redat sunetul jocului? Dacă nu, atunci nici nu mai trebuie să citiți mai departe căci argumentele de vânzare ale plăcilor de sunet actuale nu mai sunt „3D-Sound”. Chiar și plăcile mai vechi suportă cel puțin unul dintre cele trei standarde de sunet EAX, A3D sau DirectSound3D - diferența la noile plăci se află în mod clar la posibilitățile de conectare. Plăcile de sunet ale generației viitoare pun accent deosebit pe ieșiri digitale, care sunt foarte interesante mai ales pentru fanii DVD. Aceste ieșiri digitale permit cu un sistem de boxe 5.1 Dolby Digital un sunet foarte clar și puternic. Dolby Digital este standardul de sunet, pe care-l utilizează și DVD-player-ele din comerț pentru a realiza sunetul spațial al unui cinematograf și în camera de acasă. Dar prin ieșirea digitală puteți să vă copiați și muzică de pe PC pe MiniDisk fără pierderi de calitate - sau să redați sunetul printr-o instalație Hi-Fi.

Incitantă pentru fanii DVD este și capacitatea plăcilor de sunet noi, de a dirija sunetul Dolby Digital al filmelor DVD direct pe boxele PC-ului. Până acum pentru așa ceva era necesar un decodor special, separat foarte scump, la care se cuplau apoi cele cinci boxe pentru sunetul spațial și subwoofer-ul. Această cheltuială suplimentară e acum eliminată. Dar pentru această inovație a plăcii de sunet aveți nevoie de un sistem de sunet analogic fără decodor și un software de Player DVD, care să suporte și el la rândul său Dolby Digital.

Dacă vă scufundați aproape în exclusivitate în galaxii îndepărtate de joc, atunci nenumăratele detalii din jurul sunetului digital cu siguranță nu vă interesează încă, căci la ora actuală nu există joc, care să suporte sunetul Dolby Digital 5.1. Motivul este simplu: marea cantitate de date necesară pentru sunetul spațial de cinema, pur și simplu nu încap pe CD-urile obișnuite. Deoarece nici jucătorii nu dețin cu toții o unitate DVD, va mai dura o bună vreme până vor apărea astfel de jocuri puternic sonorizate pe piață. Deci dacă doriți să vă cumpărați azi o placă de sunet nouă, nu trebuie neapărat să investiți o groază de bani!



Două plăci de sunet sub lupă

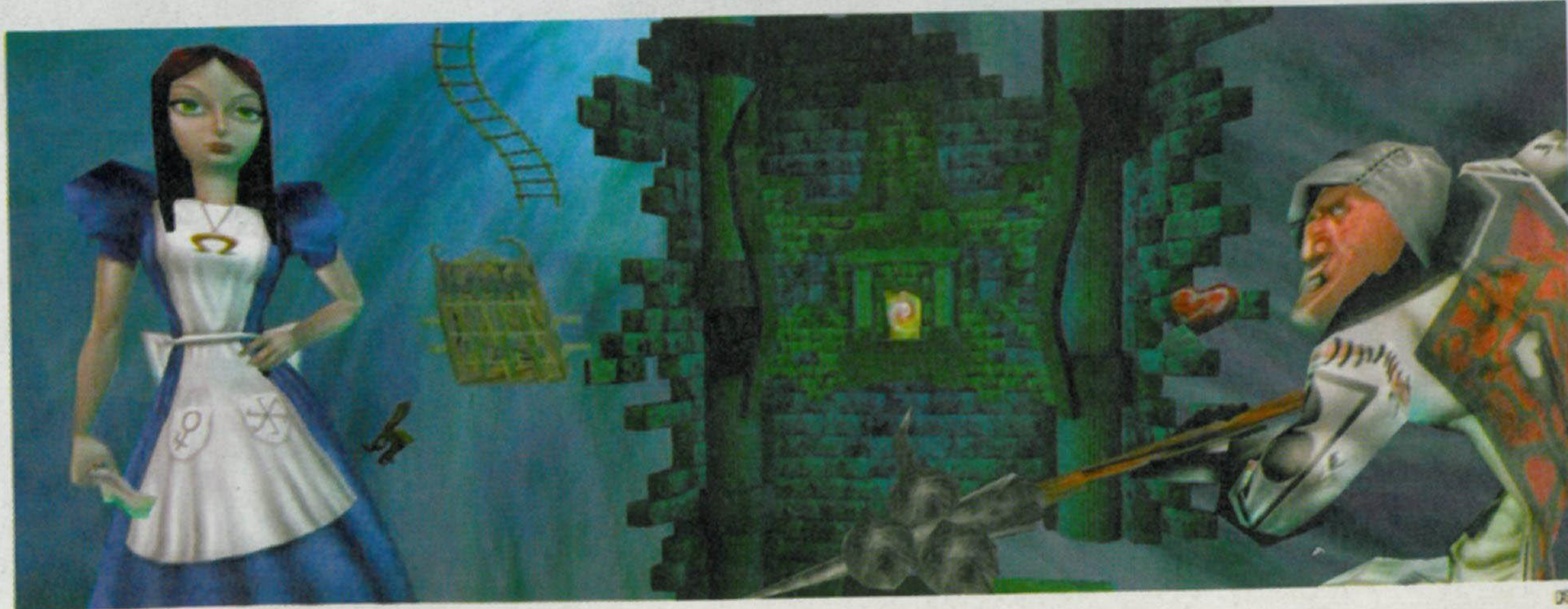
Vă prezentăm mai detaliat două dintre candidatele noastre la testare.

Hercules Gamesurround Fortissimo II

Fortissimo II de la Hercules are multe de oferit, printre care și o ieșire preamplificată pentru căști foarte incitantă, pe care o puteți utiliza excelent la LAN-party-uri. Pentru jucători e interesant standardul de sunet 3D EAX 2.0 căci acesta lărgeste gama efectelor 3D din jocurile care-l suportă. În testul de sunet Fortissimo II s-a apropiat doar puțin de SB Live! Player 5.1. Sunetul acesteia nu sună la fel de puternic și de viu ca cel al concurentului de la Creative. Ceea ce ne rămâne este totuși o placă de sunet foarte bună, care merită cu siguranță o recomandare.

Anubis Typhoon Acoustic five

Acoustic Five de la Anubis e de asemenea un maestru al conexiunilor, dar necesită pentru aceasta două plăcuțe de slot, pentru a putea pune la dispoziție toate mufele. Prin suportul pentru EAX 1.0 precum și A3D 1.0 e tocmai bine dotată pentru lumile 3D ale jocului. Însă fanii DVD pot exploata mai bine placa decât gamerii: prin software DVD-Player (din păcate lipsește) placa decodează semnalul Dolby Digital al filmelor DVD și îl redă pe acesta pe până la șase boxe analogice. Sisteme de sonorizare corespunzătoare există la Genius și Creative. Restul calităților și dotărilor nu se ridică deasupra unei calități mediocre. Placa are un sound bun, sunetul e redat clar și puternic. Efecte de sunet 3D, ca de exemplu Hall, sau șuierături de apă par foarte realiste. E o placă bună pentru începători.



SUNET ÎN 3D

În American McGee's Alice puteți alege din diferite standarde de sunet 3D. Bineînțeles acestea trebuie să fie suportate de placa de sunet.



PROIECTIL DE SUNET Și în ego-shooter-ul Serious Sam plăcile de sunet pot profita de suportul EAX - cel mai bine cu un sistem de boxe 4.1.

În magazinele de specialitate găsiți o ofertă bogată de produse bune până la foarte bune. În lista noastră a rangurilor, seria SoundBlaster de la Creative stă în frunte. Cel mai nou reprezentant al acestei familii de plăci de sunet se numește SB Live! Player 5.1 - probabil cea mai bună placă pentru jucători. Aceasta suportă toate standardele de sunet 3D uzuale, sună fantastic și dispune de un chip de sunet foarte performant. Avantajul pe care Creative îl are prin chipul său EMU10K1 față de restul concurenței devine însă tot mai mic. Între timp și restul chipurilor de sunet știu aproape la fel de mult ca regina plăcilor de sunet de la Creative.

În domeniul sunetului 3D nu s-au schimbat multe la plăcile de sunet ai noii generații: aproape toate plăcile suportă aceleași standarde. În testele noastre am analizat plăcile de sunet pe jocuri actuale și am ținut cont și de diferitele setări. În jocurile 3D toate plăcile au atins aproape aceleași valori - asta ne liniștește.

A3D și EAX sună bine. Dar sunetul 3D încetinește PC-ul dvs. cu până la zece procente.

Dar: sunetul 3D activat vă încetinește PC-ul. Pierdeți în jur de 10 procente din performanța totală! Trebuie ținut cont de următoarele: dacă un joc cere mai multe resurse (de exemplu, hardware voices) pentru realizarea sunetului 3D decât îi stă la dispoziție, se implică automat din nou procesorul central. Acest lucru are drept consecință că refresh-rate-ul crește, dar calitatea sunetului scade.

În funcție de joc, de cele mai multe ori aveți în opțiuni posibilitatea de a porni sau dezactiva funcții ale plăcii de sunet, ceea ce poate avea influențe grave asupra refresh-rate-ului jocului.

În Action-adventure-ul Heavy Metal F.A.K.K. 2

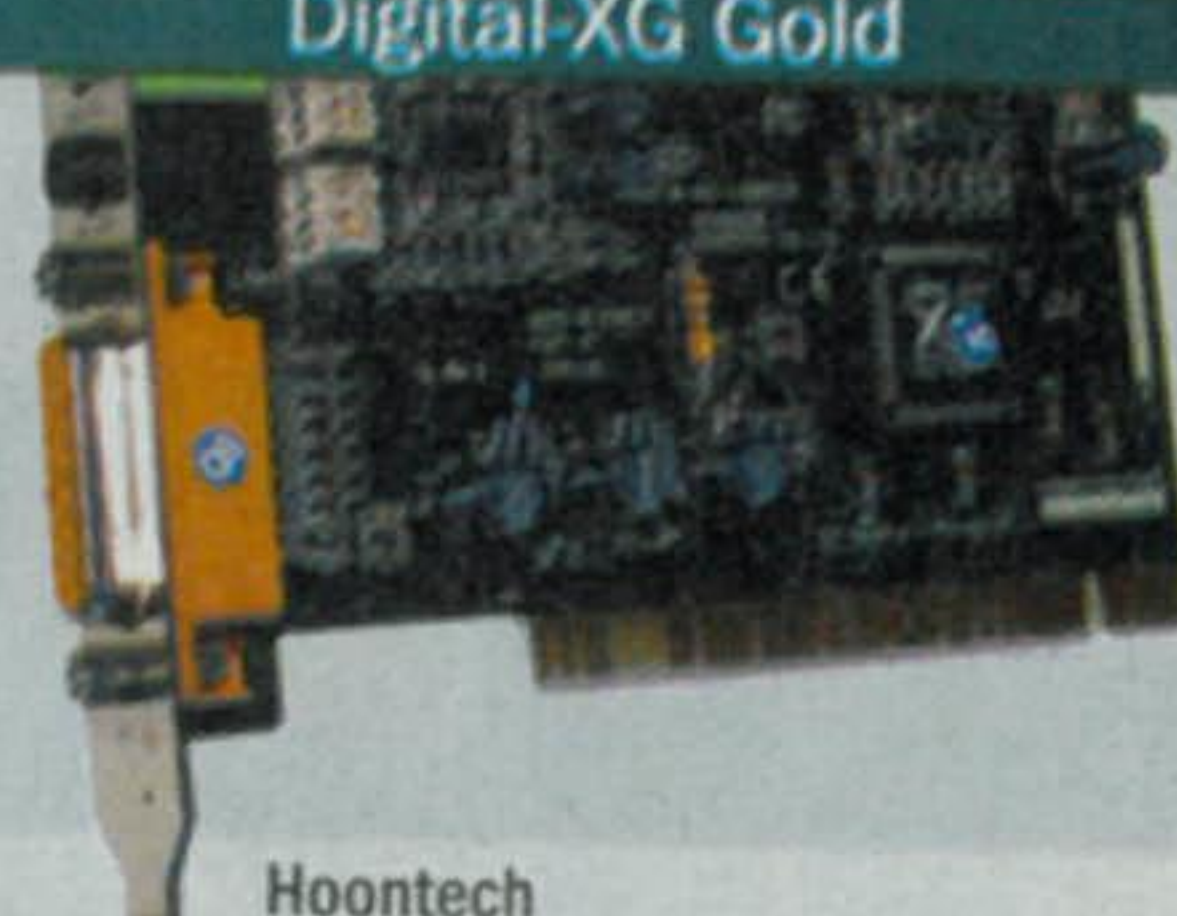
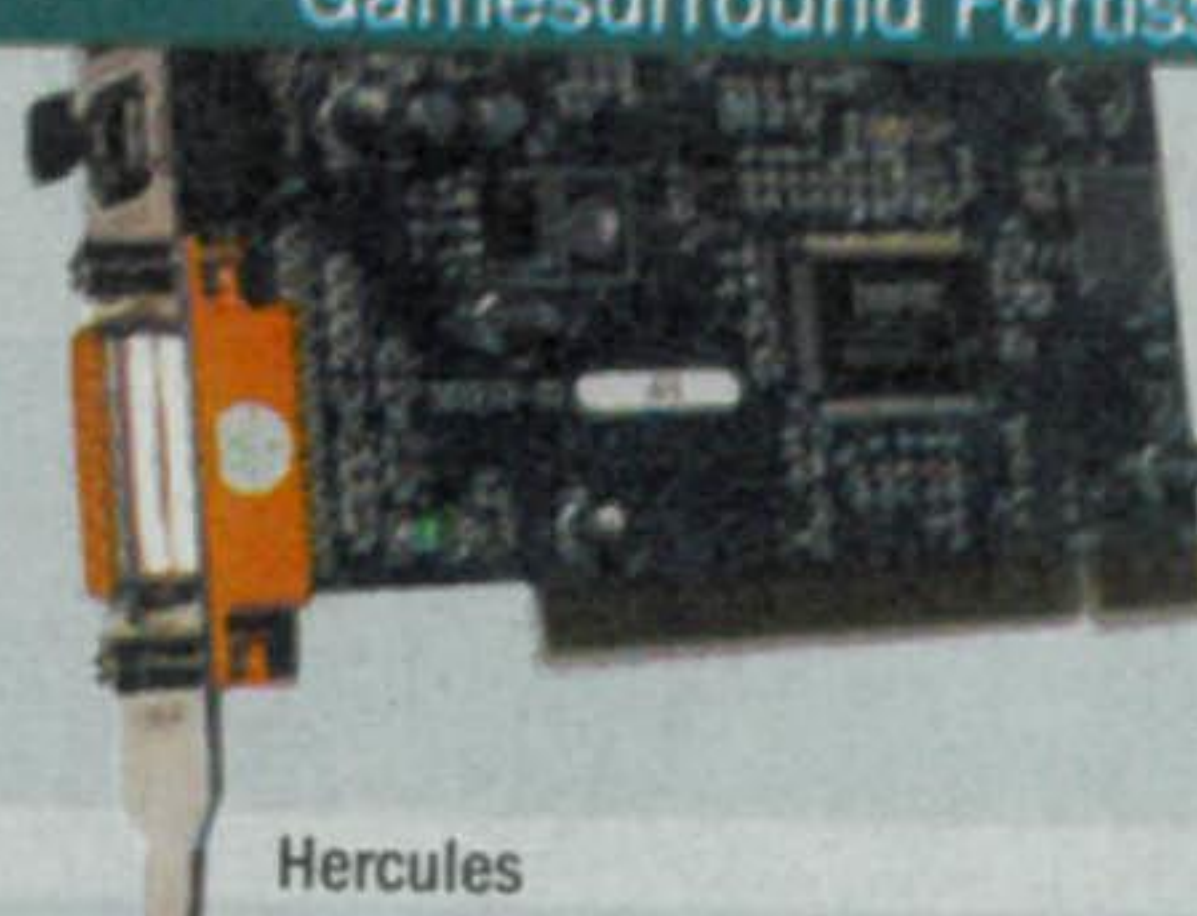
Toate plăcile de sunet testate în detaliu

Nume:

SoundBlaster Live! Player 5.1

Gamesurround Fortissimo II

Digital-XG Gold



Producător:

Internet:

Preț:

Intrări audio:

Ieșiri audio:

Dotări suplimentare:

Software:

3D-Sound:

Punctaj:

Comentariu:

Creative

www.europe.creative.com

56 USD

Microfon, Line-In, CD-In, S/P-DIF

3x Line-Out, MIDI, S/P-DIF

Poate fi dotat cu Live!-Rack

Live!Ware, un pachet bogat de software

EAX 1.0 + 2.0 și A3D 1.0

94%

Cea mai scumpă placă de sunet de pe piață. Performanța excelentă își merită prețul.

Hercules

www.hercules.com

cca. 70 USD

Microfon, Line-In, CD-In, S/P-DIF

2 x Line-Out, MIDI, S/P-DIF (optisch)

Prelungitor cablu cu adaptor mufe audio

Control Center, PowerDVD (versiune de testare)

EAX 1.0 + 2.0 și A3D 1.0

92%

Fortissimo II e o placă de sunet foarte bună cu inovații convingătoare - tot ce-ți trebuie.

Hoontech

www.hoontech.com

cca. 68 USD

Microfon, Line-In, CD-In, S/P-DIF

2x Line-Out, MIDI, S/P-DIF

Nici-una

Yamaha Studio

EAX 1.0 și A3D 1.0

90%

O placă de sunet bună cu atât de multe mufe, încât nu-i ajunge un singur slot.



GIGANTIC

Când acești Meccul drăgălași din Giants: Citizen Kabuto pornesc la luptă, nu veți auzi focurile doar din față multumită EAX. Condiție: sistem de boxe 4.1.

puteți alege de exemplu din trei posibilități de redare a sunetului: software (fără sunet 3D), EAX sau A3D. Modul software are un mare dezavantaj: dacă îl activați, procesorul central al calculatorului trebuie să proceseze singur sunetele. Acest lucru duce din nou la pierderi de până la chiar și 20 de procente din performanță. Dincolo de aceasta nici calitatea sunetului nu ajunge la cea a celorlalte două alternative.

În cazul **Heavy Metal F.A.K.K. 2** activați neapărat funcția EAX, dacă placa de sunet suportă acest standard. În teste a devenit foarte evident că astfel procesorul central e scutit de muncă - în comparație cu modul software rezultă o diferență de aproximativ 10 procente. În **Undying** mai că nu există nici o diferență de performanță între modul de sonorizare software și 3D. Acest lucru se datorează engine-ului, căci și în **Unreal Tournament** și în **Deep Space Nine: The Fallen** am ajuns la aceeași concluzie - toate sunt jocuri bazate pe același engine.

ANDREI RITOK-SCHOTSCH

Recomandarea noastră

De ce placă de sunet aveți nevoie? PC Games vă dă ponturi practice pentru alegerea viitoarei voastre plăci de sunet.

Dacă doriți să vă utilizați noua placă de sunet pentru jocuri și nu dispuneți de un sistem de boxe cu intrări digitale, atunci puteți renunța la scumpele ieșiri și intrări digitale ale anumitor plăci de sunet.

Intrările digitale la boxe sunt marcate de regulă prin „Digital-In”.

Două ieșiri analogice (Front și Rear) sunt mai mult decât suficiente pentru redarea sunetelor 3D ale jocurilor actuale pe un sistem de boxe 4.1 analogic. Bineînțeles puteți cupla la aceste ieșiri un sistem stereo simplu de două boxe fără nici o problemă.

Trebuie să puneți preț pe ieșirile digitale dacă doriți să vizionați des filme DVD pe PC, sau să înregistrați pe MiniDisk. Astfel un sistem Dolby Digital v-ar transforma camera de zi într-un homecinema.

Plăcile de sunet de la Creative, Leadtek și Typhoon pot reda și sunet analogic 5.1 pe un sistem de boxe corespunzător. Însă mai aveți nevoie pe lângă sistemul de boxe și de un Software-DVD-Player 5.1, iar acesta vă costă.

WinFast 6xSound

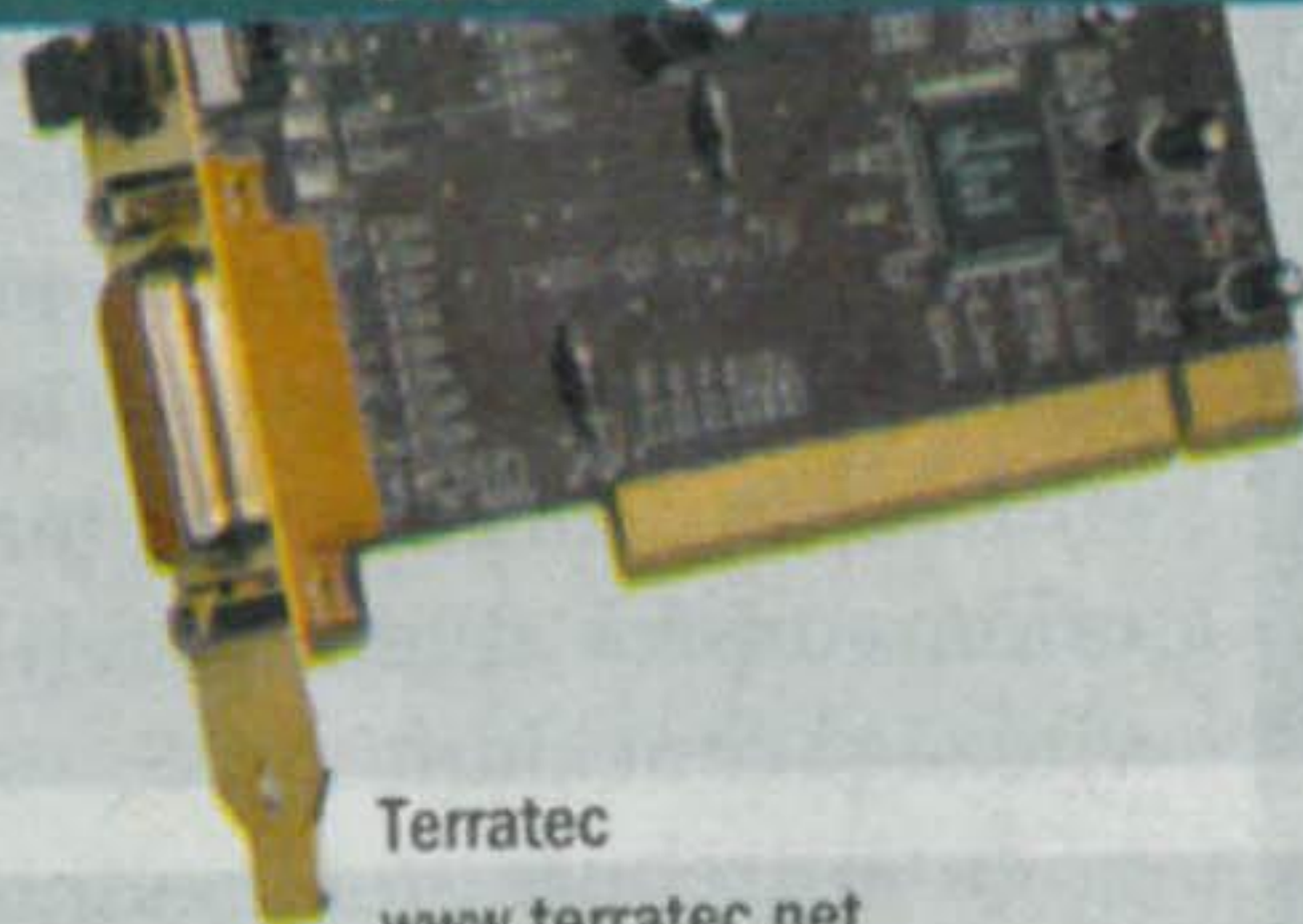


Leadtek
www.leadtek.uk
cca. 60 USD
Microfon, Line-In, CD-In, S/P-DIF
2x Line-Out, MIDI, S/P-DIF (opt., coax.)
Încă o plăcuță de slot pentru mufe opționale
Control Center, MIDI-Player, System Mixer
EAX 1.0 und A3D 1.0

90%

Datorită mufelor optice și coaxial digitale se potrivește bine pentru fani DVD.

512i digital



Terratec
www.terratec.net
cca. 40 USD
Microfon, Line-In, CD-In
2x Line-Out, MIDI, S/P-DIF (opt.)
Nici una
Control Center, Q2D-Software
EAX 1.0, A3D 1.0

89%

Cea mai ieftină placă cu ieșire digitală; pentru jucători și fani DVD este o alegere bună.

Muse XL



Hercules
www.hercules.com
cca. 28 USD
Microfon, Line-In, CD-In
2x Line-Out, MIDI
Se livrează headset separat
Control Center, Game Comm., PowerDVD
EAX 1.0 + 2.0, A3D 1.0

88%

Muse XL e ieftin și bun. Oferă cel mai bun raport preț performanță pentru jucători.

Typhoon Acoustic five



Anubis
www.typhoon.de
cca. 50 USD
Microfon, Line-In, S/P-DIF, CD-In
5x Line-Out, MIDI, S/P-DIF
O plăcuță de slot suplimentară pentru mufe
Visual Arranger, Yamaha Studio
EAX 1.0, A3D 1.0

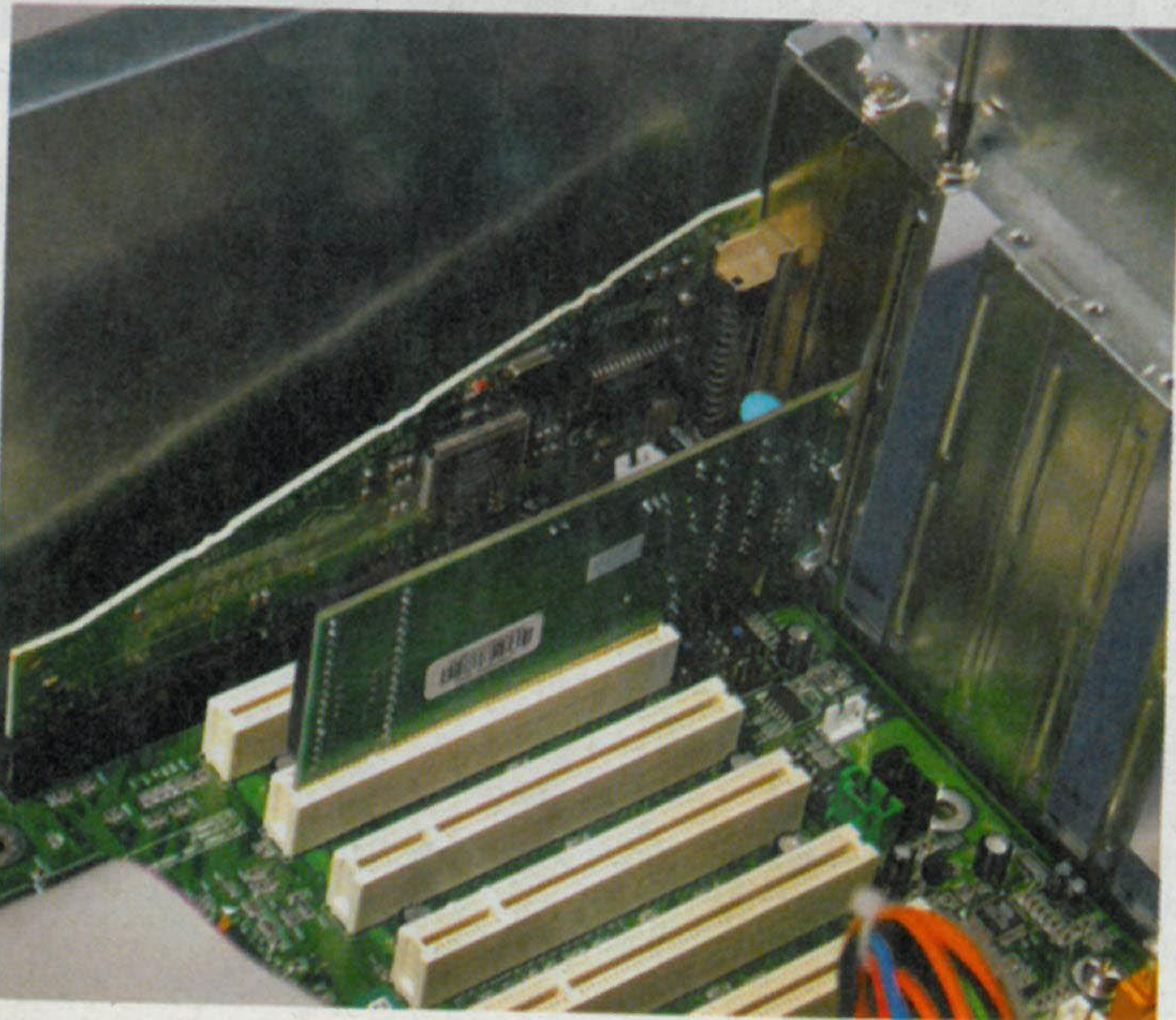
87%

O placă de sunet pentru începători, cu multe posibilități de conectare.

Retea pentru gameri

V-ați săturat să stați tot timpul singuri în fața PC-ului? Vreți să jucați cu prietenii partide multiplayer încinse? Okay!

Să vedem cum ar decurge prima voastră partidă de rețea!



VARIAȚII DE CONECTARE

Plăcile RJ45 actuale au format PCI. Unele plăci mai vechi mai utilizează însă și slotul mai vechi ISA.

120 **max**
100.5 FM București

Partidele de rețea (LAN-Party) nu numai că sunt la modă, ci sunt și deosebit de distractive. Totuși mulți jucători încă se fereșc de cheltuielile aparent prea mari.

Părerea noastră: n-ar trebui să fie așa.

Din punct de vedere al hardware-ului nu mai aveți nevoie de multe înafară, bineînțeles, de PC-ul dvs.: plăci de rețea pentru fiecare PC participant și cablurile corespunzătoare. Apoi nu mai trebuie decât setate sistemele de operare și deja poate începe distracția.

Pe următoarele trei pagini vă explicăm, pas cu pas, care sunt componentele necesare pentru rețeaua dvs. de joc și cum se montează. În afară de aceasta vă arătăm setările optime de rețea și vă explicăm cum realizați pe un PC un server de Counter-Strike și Unreal Tournament.

Înainte de a cumpăra toate componentele pentru mica voastră rețea, faceți-vă întâi o idee despre viteză și conexiune.

Întâi trebuie să alegeți o placă de rețea. Majoritatea plăcilor de rețea din comerț sunt de două viteze de transfer: 10 MBit/s pe secundă și 100 MBit/s pe secundă („100BaseT”). Pentru o rețea exclusiv de joc plăcile de 10 MBit/s sunt mai mult decât suficiente. Însă dacă - și în timpul jocurilor - copiați prin rețea cantități mari de date ca demo-uri sau savegame-uri, plăcile de 100 MBit/s sunt deja obligatorii.

La plăcile de 10 Mbit/s există două conectări diferite: mufa învechită rotundă se numește BNC (Bayonet Nut Coupling) și se utilizează la plăcile de 10 MBit/s („10Base2”), celălalt tip de mufă se numește

Probleme de rețea?

Vă ajutăm să diagnosticați și să eliminați cele mai importante probleme de rețea.

Nu găsiți alt computer în „Network Neighborhood-ul” Windows-ului?

La toate calculatoarele din rețea trebuie să fie trecut același Workgroup. Fiecare PC dispune de un nume individual care nu se mai repetă la altul. La adrese de IP setate asigurați-vă că fiecare adresă a fost atribuită doar o singură dată. Verificați și punctul „Subnet Mask” al protocolului TCP/IP: aici trebuie să se treacă la toate PC-urile „255.255.255.0”.

Nu vă puteți înregistra în sistem?

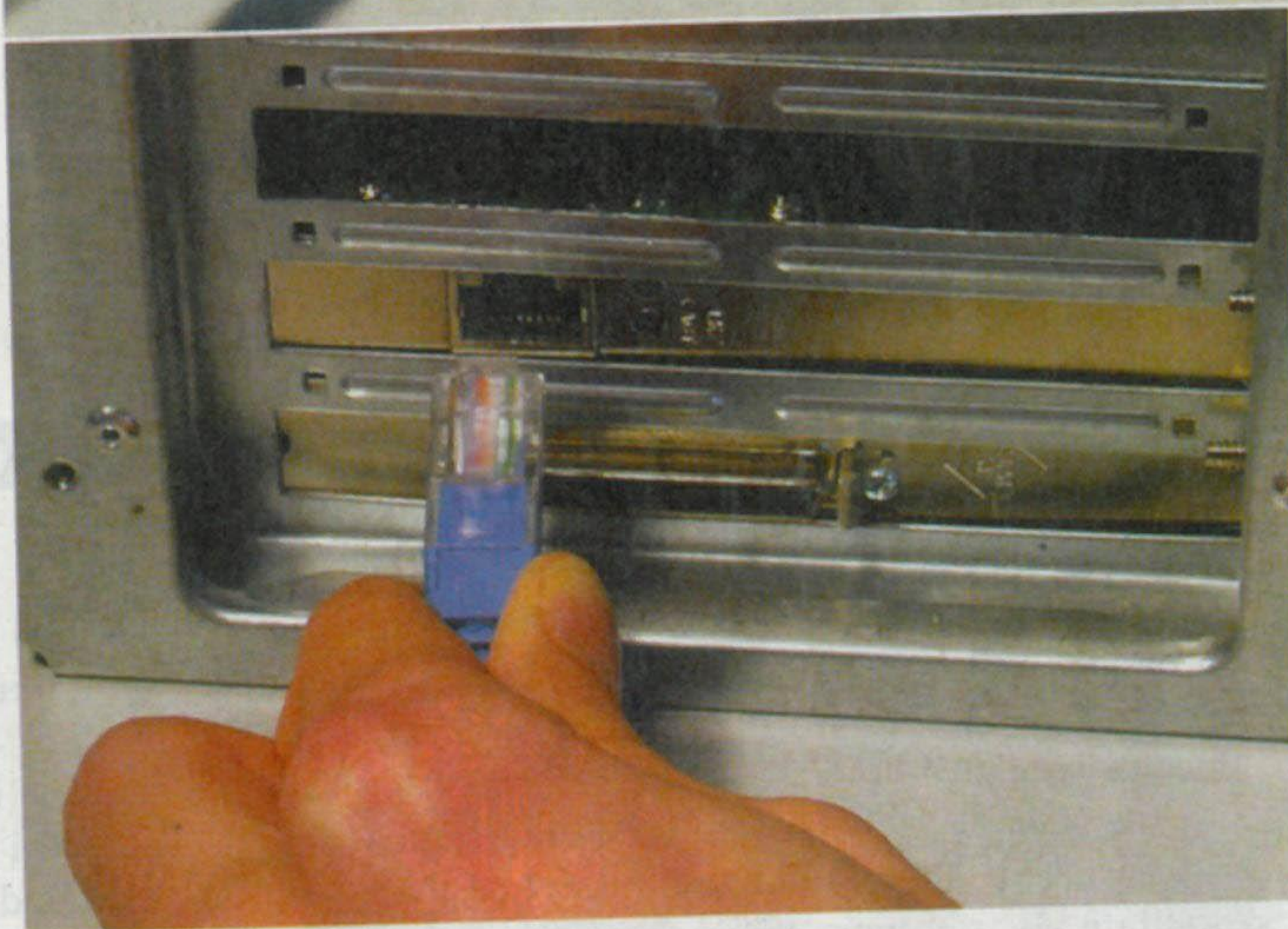
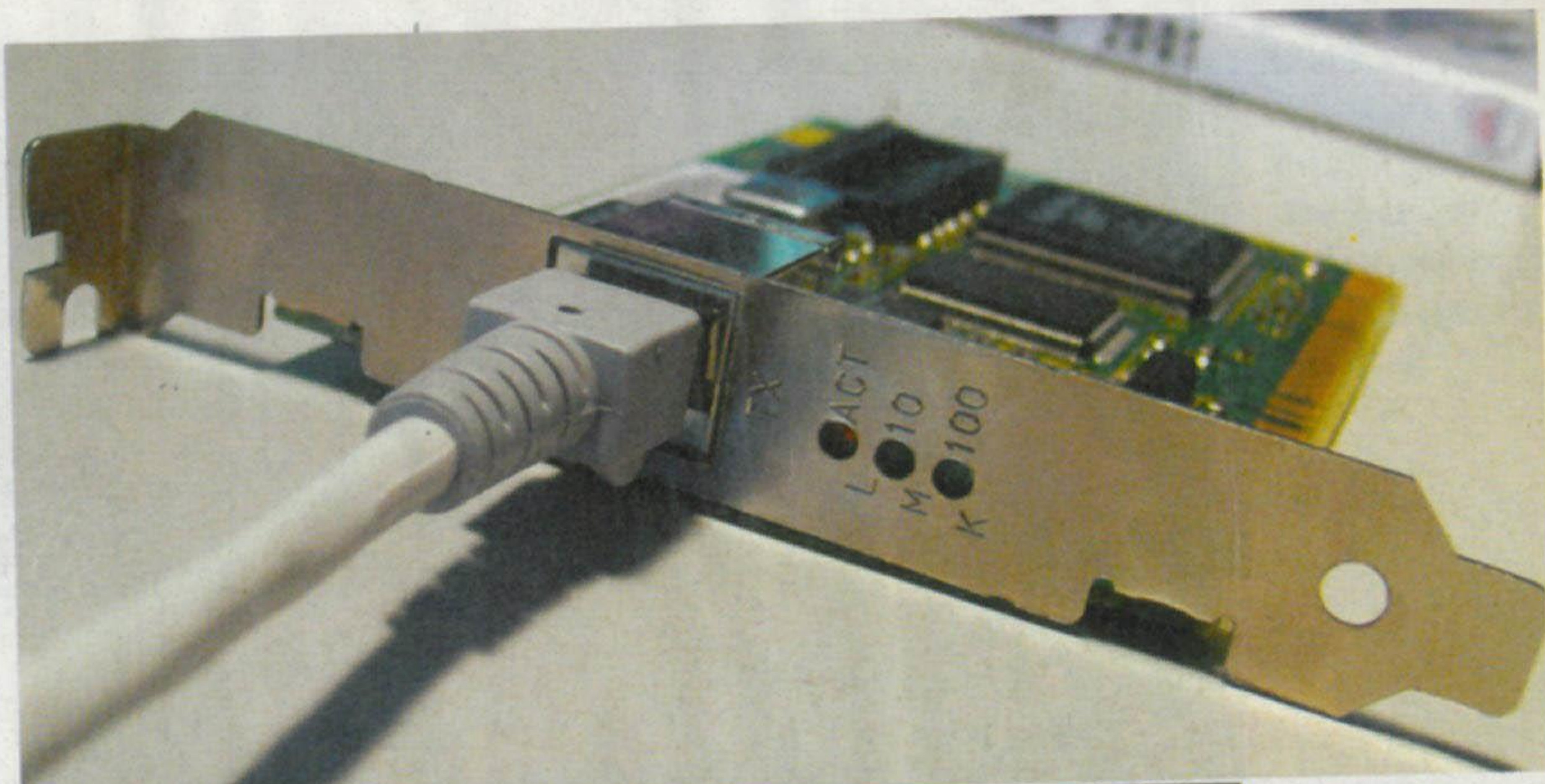
Verificați setările de rețea și protocoalele din articolul nostru.

Nu reușiți să vă conectați cu PC-ul dvs. la rețea?

Verificați dacă toate cablurile de rețea sunt cuplate bine. Dacă nici acum nu vă puteți conecta, verificați cu ajutorul unui cablu de rezervă dacă cablul vechi nu a fost deteriorat.

Portul Uplink din Switch nu funcționează?

Uplink-ul manual trebuie cuplat întâi în modul Uplink, pentru a fi activat. De cele mai multe ori acest comutator se află chiar în dreptul mufei. Pentru Uplink aveți nevoie de un cablu special (Twisted-Pair) din magazinele de specialitate.



10 SAU 100

Această placă poate transmite datele atât cu 10 cât și cu 100 MBit/s. Respectiva aptitudine se numește „Dual Speed”.

FORMAT DE CUPLAJ

Plăcile de rețea actuale utilizează mufa RJ45, care seamănă cu o mufă telefonică. Alături vedeți două leduri de diagnosticare.

RJ45 și seamănă cu cablurile de conectare ale telefoanelor analogice. Acestea sunt utilizate atât la plăcile de 10 MBit/s cât și la cei de 100 MBit/s („10BaseT” și „100BaseT”).

Dacă doriți să uniți mai mult de două PC-uri între ele, în cazul rețelei BNC nu mai aveți nevoie de aparate suplimentare.

La rețelele RJ45 e altfel: aici aveți neapărat nevoie de un element de legătură. Puteți alege între un Hub sau un Switch. Hub-ul livrează pur și simplu toate datele din rețea la fiecare PC, switch-ul e cu ceva mai scump însă acesta sortează datele și le trimite doar la destinatar. Astfel rețeaua devine mult mai rapidă.

Achiziția unui switch merită mai ales dacă, în timp ce unii joacă mai doriți să și copiați cantități mari de date cum ar fi trailere, demo-uri, savegame-uri de pe un PC pe altul. Însă atenție: și mijlocitoarele de date hub și switch le găsiți la cele două variante de viteză 10 și 100 și trebuie să fie cel puțin la fel de rapide ca plăcile de rețea utilizate.

Viteza de rețea depinde întotdeauna de cea mai lentă componentă din lanț. Independent de aceasta mai există o mică capcană de încetinire de care trebuie să țineți cont. Plăcile de rețea pure de 10 MBit/s nu pot comunica cu un switch de 100 MBit/s și invers! Singura soluție pentru această problemă sunt așa numitele aparate Dual Speed. Sunt marcate de regulă cu „10/100” și sunt deja foarte răspândite. Aceste aparate permit transferul de date atât la 10 cât și la 100 MBit/s.

Plăcile de rețea RJ45 se găsesc acum și la sub 13 USD - însă dacă cuplați pentru prima oară mai multe

calculatoare vă recomandăm un kit de rețea. În acesta pe lângă plăcile de rețea hub sau switch se găsesc și cablurile potrivite și driverule, precum și o indicație mai mult sau mai puțin detaliată de montare. De regulă aceste pachete bine dotate sunt mai ieftine decât totalul pieselor cumpărate separat (începând cu 65 USD).

După ce ați ales hardware-ul, trebuie să montați placa de rețea în PC. Opriți pentru aceasta PC-ul, scoateți cablul de alimentare și deschideți carcasa.

Acum căutați un slot (alb) PCI liber pentru placă. Îndepărtați tablita de protecție din spatele carcasei și introduceți placa în slotul PCI. Fixați placa cu șurubul, închideți carcasa, introduceți cablul de rețea în placă și porniți calculatorul.

Unele plăci de rețea utilizează formatul vechi de ISA. Dacă nu aveți sloturi PCI libere, însă aveți pe placa de bază un slot ISA liber, puteți apela la această soluție.

În cazul plăcilor PCI, Windows recunoaște noul hardware și dorește să instaleze driverul

potrivit. Vă recomandăm driverule livrate împreună cu placa de rețea, căci au fost scrise special pentru acestea și de aceea dispun de multe ori de mai multe opțiuni decât driverule standard pentru plăci de rețea ale Windows-ului.

După ce driverul a fost instalat, pornirea Windows-ului va dura ceva mai mult decât în mod

Rețelele de jocuri pot fi instalate foarte ieftin. Cu puțină muncă și câteva setări puteți juca în scurt timp.

normal. Placa de rețea proaspăt instalată își caută un server, care însă nici nu există încă. Această problemă o rezolvăm pe parcursul restului instalării.

Întâi legați diferitele calculatoare potrivit indicațiilor cu Hub-ul/Switch-ul.

La plasarea cablurilor sensibile de rețea aveți grijă ca acestea să nu fie ciupite din greșală.

După ce Hub/Switch-ul vă este plin, dar aveți în continuare mai mulți musafiri care vor să

**PERMISIUNE**

Le permitem celorlalți membri ai rețelei accesul la toate datele Desktopului - dar nu le dăm decât dreptul de citire.

READ ONLY

Vedeți cum calculatorul lui Ciprian a fost găsit pe rețea. După un dublu clic pe foldere aveți acces la datele cuprinse.

participe la LAN-Party-ul dvs., puteți cupla mai multe Hub-uri/Switch-uri prin așa numitul port Uplink al acestora.

Pentru LAN-Party-urile mai mari această „cascadă” e singura posibilitate de a integra și mai multe PC-uri în rețeaua deja existentă.

Unele aparate dispun de o mufă care poate fi utilizată la alegere ca Uplink sau ca port de rețea.

După ce ați instalat hardware-ul, mai trebuie să setați parametrii de rețea ai sistemului de operare. Dați clic pe „Start” - „Settings” - „Control Panel” și „Network” până la registrul „Identification”. Aici vă botezați PC-ul cu un nume pe care-l va purta în rețea.

Fiecare PC trebuie să aibă un nume diferit. În plus vă introduceți User Name-urile.

La „Workgroup” trebuie să puneți aceeași denumire la toate PC-urile care doresc să participe

la rețea. Puteți faceți comparația cu un canal radio comun: doar cine trece pe frecvența celorlalți poate comunica cu aceștia.

Dacă un participant nu a introdus nici un Workgroup, trebuie să-l căutați manual prin clic drept pe „Network Neighborhood” de pe Desktop și să-l căutați prin rețea.

Pentru o rețea cu două PC-uri aveți nevoie de un cablu Cross-Link.

Pentru o rețea mai mare aveți nevoie de un Hub sau un Switch.

După ce ați terminat cu această configurare vă dedicați registrului „Configuration”. Aici trebuie să găsiți un rând cu numele plăcii dvs. de rețea.

Pe lângă aceasta mai aveți nevoie de „Client for Microsoft Networks” și protocolul „TCP/IP”. Dacă acestea vă lipsesc, instalați serviciul și protocolul corespunzător prin apăsarea pe „Add”.

Dacă de exemplu jocuri mai vechi, cum ar fi **Starcraft**, se blochează în modul de rețea, trebuie să selectați modul de rețea „IPX/SPX”. Fără acest protocol **Starcraft** nu se poate conecta cu alte calculatoare.

Dacă vă lipsește acest protocol de rețea îl puteți adăuga prin „Add” - „Protocol” - „Microsoft” - „IPX/SPX”.

Dacă e necesar, la fel puteți instala și vechiul NetBEUI, urmașul lui NetBIOS.

Acum selectați linia cu numele plăcii dvs. de rețea și dați clic pe „Properties”. La setările „Link Speed/Duplex Mode” în mod standard se selectează „Auto Mode”. Aici setați modul „Full Duplex”. Dacă dispuneți de o placă de rețea de 100 MBit/s, care suportă Full Duplex, atunci selectați „Full Duplex 100”. Acum placa dvs. de rețea primește și trimite în paralel datele.

Dacă aveți o rețea cu un număr fix de calculatoare, puteți atribui diferitelor calculatoare așa numite adrese IP. Acestea accelerează și pornirea Windows-ului.

Adresele de IP sunt șiruri de numere, prin care fiecare calculator din rețea poate fi identificat (de exemplu 112.193.122.1).

Alfabetul rețelelor pe scurt

Nu vă descurcați cu nenumărați termeni de specialitate? Iată un dicționar minim al termenilor importanți din domeniul rețelelor.

LAN

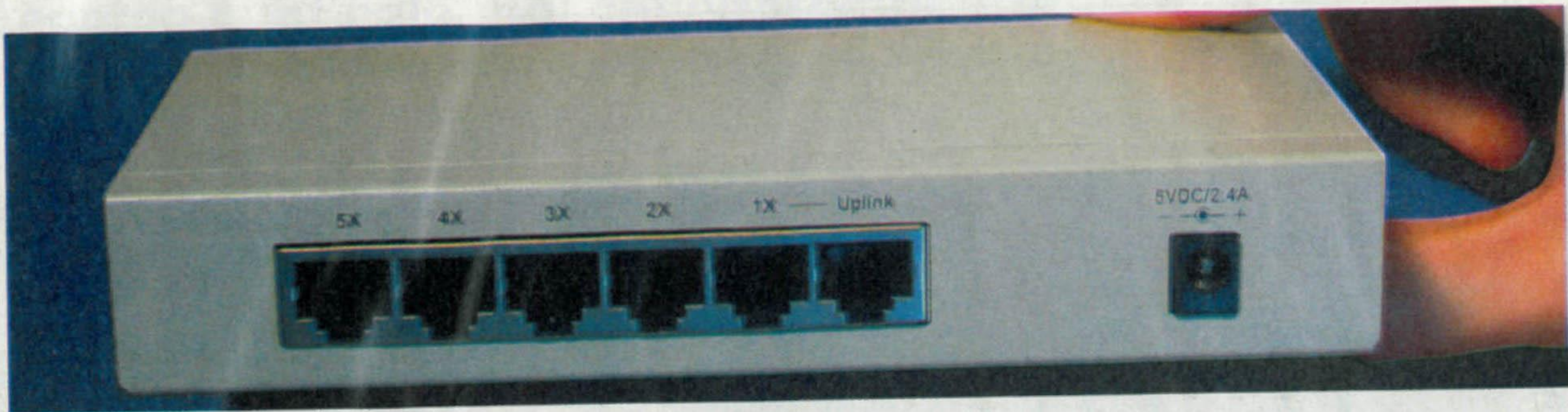
Local Area Network. Termenul englezesc pentru o rețea locală limitată. Un LAN începe cu două calculatoare cuplate și e legat de un spațiu sau de un punct fix.

MBit/s

Aceasta este unitatea de măsură în care ni se indică viteza de transfer a plăcilor de rețea. Un MBit/s corespunde cu 1.024 KBit/s pe secundă - deci 128 KByte.

TCP/IP

Transmission Control Protocol over Internet Protocol: protocolul standard pentru transmiterea datelor în rețea și în Internet.



CURIERUL CU DATE

Acest switch repartizează în rețea datele către fiecare participant. Cu acest aparat puteți cupla până la cinci PC-uri.

La programe cu transfer de voce (de exemplu Microsoft GameVoice) acest lucru ajută la stabilirea contactului, deoarece adresa de IP nu se selectează la întâmplare la fiecare restartare a calculatorului.

La alegerea adreselor trebuie să urmați o structură fixă, pentru a evita problemele de rețea: fiecare adresă IP este compusă din patru grupe de cifre separate prin puncte. Numărul calculatoarelor care participă în rețea este limitat la 254. Dacă fiecărui PC îi atribuiți o adresă IP proprie între 192.168.0.1 și

Prin IP atribuiți fiecărui PC din rețea o adresă specială.

192.168.0.254, rețeaua trebuie să funcționeze fără probleme. Primele trei grupe de cifre trebuie să fie identice pe fiecare calculator. Doar ultima cifră trebuie să difere de la calculator la calculator.

Pentru setarea unei adrese de IP stabile dați clic pe „TCP/IP” și intrați în „Properties”. Selectați „IP Address” și activați în fereastra următoare „Specify an IP Address”. În spațiul liber treceți adresa stabilită pentru calculatorul respectiv.

La punctul „subnet Mask” treceți la fiecare calculator din rețea combinația „255.255.255.0”. Alternativ puteți să lăsați chiar incomplet acest punct, căci la restartul necesar cifrele se adaugă în mod automat.

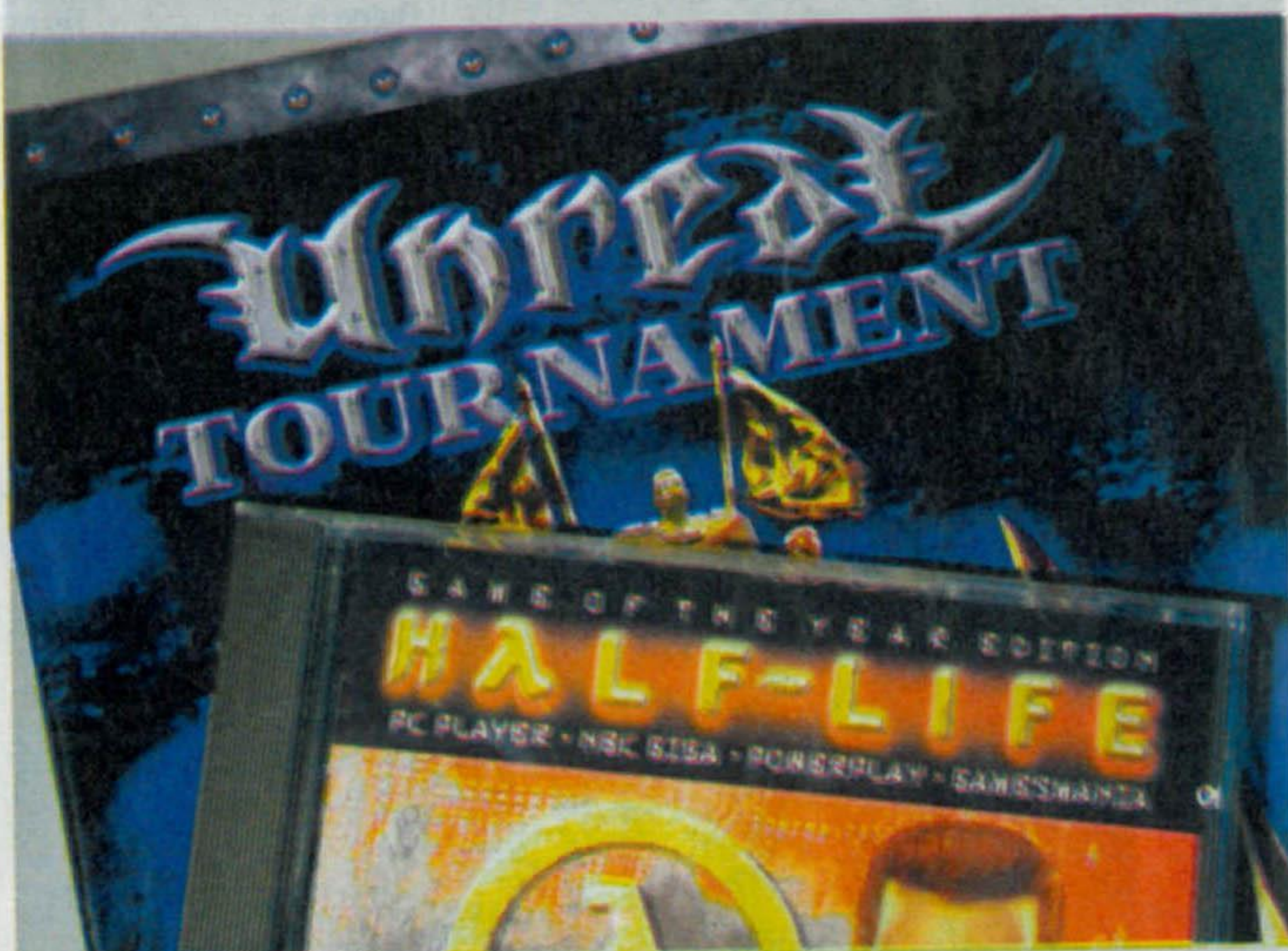
Acum rețeaua dvs. funcționează, însă cu Explorerul încă nu puteți accesa datele sharuite ale celorlaltor PC-uri. Printr-un clic drept pe simbolul de Desktop, „Network Neighborhood” și apoi „Properties” ajungeți la cunoscutul meniul de rețea. În registrul „Configuration” selectați „Add” - „Service” și activați serviciul „File and Printer sharing for Microsoft Networks”. Poate vi se cere și CD-ul de instalare al Windows. Apoi setați în registrul „Acces Control” și setați opțiunea „Share-level Access Control”. Activați în registrul „Configuration” File și Printer Sharing-ul. Acum puteți sharui prin rețea foldere și unități întregi de stocare dacă în Explorer dați clic drept pe folderul/unitatea la care doriți să permiteți accesul și selectați „Sharing”. Ceilalți participanți la rețea vă pot accesa calculatorul și datele shariute prin simbolul „Network Neighborhood”.

Dacă ați activat și Printer Sharing și aveți același sistem de operare, nu trebuie să instalați special un driver de imprimantă. Dați dublu clic în „Network Neighborhood” pe simbolul corespunzător de imprimantă și driverul se instalează în mod automat.

ANDREI RITOK-SCHOTSCH

Primul dvs. server de jocuri!

Vă arătăm cum puteți instala pentru Counter-Strike și Unreal Tournament un server dedicat, pentru a accelera jocurile în rețea.



UN SERVER PROPRIU Jocurile în rețea devin mai rapide, dacă configurați un server dedicat. Prin intermediul a două exemple vă arătăm cum funcționează.

Counter-Strike:

Dați clic în consola de pornire pe „Play CS”, apoi pe „LAN Games” - „Create Game”. Acum introduceți numele de server dorit și stabiliți numărul maxim de jucători. Selectați nivelul care se va juca. Opțional puteți pune și un password, dacă nu doriți ca oricine să poată intra în joc.

Dacă activați opțiunea „Dedicated Server”, aveți un server mai rapid. Pe CD-ul revistei aveți un tool util numit CS Server Launcher, cu ajutorul căruia puteți administra foarte ușor serverul.

Unreal Tournament:

Aici trebuie să stabiliți câți jucători doresc să participe. La doi jucători fără boți controlați de computer, puteți să faceți pe același PC serverul și să jucați - dar sunteți puțin dezavantajat față de adversar. La mai mulți jucători e

bine să se facă un server special, care să aibă rolul de server dedicat. Pentru a seta un server porniți Unreal Tournament și selectați în meniul Multiplayer punctul „Start New Multiplayer Game”. În fereastra „Start Network Game” puteți configura setările prin registrele „Server” și „Game Configuration”. Prin „Match” selectați de exemplu tipul jocului și puteți stabili harta. În registrul „Server” introduceți numele serverului și stabiliți restul parametrilor - apăsați apoi pe „Dedicated”.

Pentru ambele jocuri există și serverpack-uri speciale, care cuprind doar cele mai importante date pentru funcția de server, însă nu și jocul. Acestea pot rula astfel și pe calculatoare mai vechi, care pentru jocuri 3D ar fi pur și simplu prea lente.

DEMO EXCLUSIV | EVIL TWIN

Probabil că mulți băieței își doresc un frate mai mare și mai puternic. Cyprien, eroul Jump&Run-ului Evil Twin îl are. Printr-o simplă apăsare de tastă devin un SuperCyp, un super-erou curajos, care în demo se măsoară cu coșaii și găzele uriașe. Când luptați cu giganticele insecte cu praștia lui SuperCyp, treceți mai bine în perspectiva 1st person. Secvențele de Jump&Run în schimb le traversați mai ușor din perspectiva Tomb Raider. Adunați simbolurile portocalii pentru a reface energia eroului. Prin apăsarea concomitentă a butoanelor „jump” și „Use” vă transformați în SuperCyp, care e mai puțin vulnerabil față de insecte. Pe marginea drumului găsiți trei ciuperci care cresc ca niște trepte. Urcați pe acestea pentru a ajunge într-o scobitură din perete, unde găsiți o plasă pentru fluturi. Acum căutați o creangă accesibilă a copacului. Dacă vă duceți de-a lungul acesteia ajungeți în interiorul copacului. Citiți mesajul.

Pentru a putea prinde cele 16 muște de foc, trebuie să plutiți pe curenții de aer. Mai trebuie să apăsați și tasta start, pentru a activa inventarul și a selecta plasa. În cele din urmă ultimul curent vă duce din nou spre exterior. Ultimul pasaj începe într-o groapă.

Control:

Jocul se controlează complet cu joystick-ul:

Tastă	Acțiune
Buton 1	Jump
Buton 2	Action/pick up
Buton 1 + 2	Schimbare în SuperCype
Buton 3	Foc
Buton 4	Schimbare perspectivă
Buton 5	Tip atac premergător
Buton 6	Tip atac următor

CERINȚE SISTEM

Necesar	Pentium II 400, 64 MB RAM
Recomandat	Pentium III 600, 128 MB RAM
Support 3D	D3D



HALF-LIFE: OPERA

In acest mod Half-Life vă strecurați ca asasin prin niveluri și trebuie să vă eliminați adversarii printr-o metodă cât mai elegantă. Eroul dvs. poate face sărituri laterale și alte acrobații. Cine își elimină adversarul în timp ce execută un salt în spate primește o recompensă mare pentru Frag, în timp ce o acțiune mai puțin spectaculoasă vă aduce mai puțin bănet.

CERINȚE SISTEM

Necesar:	Pentium II 266, 64 MB RAM
Recomandat:	Pentium III 500, 64 MB RAM
Support 3D:	D3D



DEMOS

EvilTwin
Red Faction
Trade Empires
Throne of Darkness
Tribes 2
Alien vs. Predator 2
From Dusk Till Dawn

HARDWARE

Artifact tester
Assus v82x v7x v6x v38x v34x Win9x 12.60
ATI Tweaker 1.2
Cacheman 4.1
Detonator Coolbits
DirectX 8.0
Game Theater XP 2.02 Win9x, Me
Geforce Utility 3.032
Hercules Nvidia Win9x, Me 12.40
Kiro I, II driver Win9x, Me 1.07.0111
Logitech WingMan Software 4
Nvidia Detonator 12.10 Win9x (GeForce only)
Nvidia Detonator 12.41 Win9x, Me
NVmax 2.0
PowerStrip 3
Riva Tuner 2.0 RC 4.1
WinZip 8.0

PATCHES

Age of Empires 2 - The Conquerors v.10b
Black&White - MP3Music add-on
Black&White - Mappack, Football add-on
Counter Strike v1.0.0.1 to v1.0.0.2
Diablo2 - Lord of Destruction v 1.08 Upgrade patch
Diablo2 v1.09b
Echelon AMD K6 fix
Echelon instant action fix
Fly2us
Gilbert Goodmate demo-Bugfix
WarmUP v1.1
Half Life: The Opera Patch

TOOLS

3DMark2000
Acrobat 5.0
Jurassic Park 3 screen saver

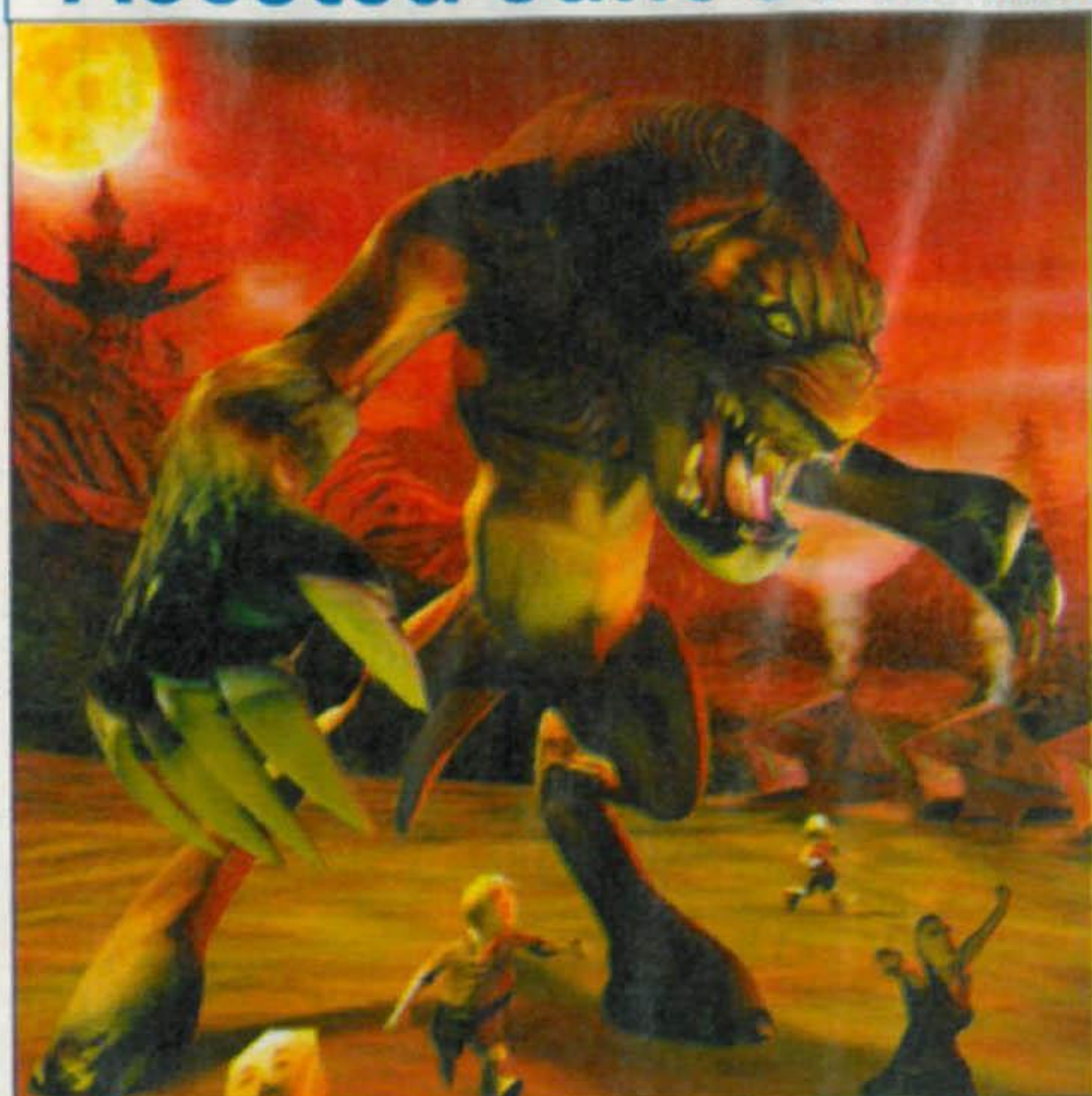
VIDEOS

Freelancer
Atlantis 3
Dune
From Dusk Till Dawn
Max Payne
Zorro

SPECIALS

Max Payne_mods
Half Life: The Opera mod
Wallpaper 1024x768
Wallpaper 800x600
Muzică

Acestea sunt cele mai solicitate postere



Pentru cei care completează integral formularul de investigație de pe pagina următoare precum și votul său pentru unul din formatele revistei PC Games de mai jos:

votat ☐ - formatul actual (130 pagini + 2 CD-uri) la prețul actual de 79.900 lei.

votat ☐ - formatul sugerat de cititori (100 pagini + 1 CD) la prețul de 49.900 lei.

vor primi unul din cele trei postere la alegere. Posterul dorit va fi semnat de cititor.

Vă mulțumim.

Revista PC Games vă oferă posibilitatea de a achiziționa numerele anterioare la un preț fix de 100.000 lei/număr.

Doresc să comand cu acest talon următoarele:



PC Games 2/2000
Magazin - X-Box: Atacul lui Gates, Online Special: Jocurile milioanei! - **Avanpremiera** - Black&White Worlds, Deus Ex, Empire Earth, Sudden Strike, Grand Prix 3, Vampire: The Masquerade - **Test** - Dark Project 2: Garriott scoate arcul, Need for Speed: Porsche EA expediază pe șosele cel mai bun Need for Speed - **Feedback** - Age of Empires 2 - Profil - Warren Spector: Vizionarul - **Hardware**

- CeBIT 2000: plăci video, procesoare, accesorii - **Tips&Tricks** - Dark Project 2, C&C: Firestorm

Comandă PC Games 2/2000 ☐



PC Games 3/2000
Magazin - Diablo 2: betatest - **Avanpremiera** - Summoner, C&C: Red Alert 2, Pool of Radiance - **Test** - Starlancer: Cerul în flăcări, Shogun - Profil - AMC: producători români pentru un No Name War, Pyro Studios: Commandos-ul fraților Perez - **Hardware** - Nvidia GeForce 2, acceleratoare grafice - **Tips&Tricks** - Need for Speed: Porsche.

Comandă PC Games 3/2000 ☐



PC Games 4/2000
Reportaj E3: am selectat pentru dvs. cele mai bune 100 de jocuri între care Max Payne, Heavy Metal F.A.K.K. 2, Deus Ex, Escape from Monkey Island, Empire Earth, Grand Prix 3 - **Test** - Daikatana, Soulbringer - **Feedback** - The Sims: home, sweet home - **Hardware** - AMD Duron, Voodoo 5 6000 - **Tips&Tricks** - Starlancer, Star Trek Armada

Comandă PC Games 4/2000 ☐
Disponibil numai pe CD



PC Games 5/2000
Magazin - Half Life Patch - **Avanpremiera** - Black&White: de ce s-a amânat termenul de apariție?, Age of Empires 2: The Conquerors, Cleopatra, Wiggles, Escape From Monkey Island, Project IGL, Hitman, Corlin McRae Rally 2.0 - **Test** - Diablo 2: Welcome to Hell, Grand Prix 3, Vampire: The Masquerade, Deus Ex, Dark Reign 2 - **Feedback** - Need for Speed: Porsche - Profil - Softwin - **Hardware** - Intel BISE "Solano", AMD Athlon 1000, Intel Celeron 2 - **Tips&Tricks** - Diablo 2.

Comandă PC Games 5/2000 ☐



PC Games 6/2000
Magazin - UT Maps - **Avanpremiera** - C&C Red Alert 2, Gunman Chronicles, F1 Racing Championship, Baldur's Gate 2, Tomb Raider Chronicles - **Test** - Cultures, Cleopatra: se ridică din nou metropole în Egiptul Antic, Age of Empires 2: The Conquerors: armistițiul a luat sfârșit, The Sims: Livin' it Up - **Feedback** - Simulatoare spațiale - Profil - O zi din viața lui Peter Molyneux - **Hardware** - AntiAliasing, Plăci de bază - **Tips&Tricks** - Diablo 2, Vampire: The Masquerade.

Comandă PC Games 6/2000 ☐



PC Games 7/2000
Magazin - ECTS - Cea mai mare expoziție de jocuri din Europa: Diablo 2 Expansion Set, Mafia - **Avanpremiera** - Commandos 2: în cadență de marș, Call to Power 2, Anno 1503, Zeus: Master of Olympus: de la piramide la Acropole, No One Lives For Ever: Kate preia controlul - **Test** - Baldur's Gate 2, C&C: Red Alert 2: Occidentul în amurg, Sudden Strike, Crimson Skies - **Feedback** - Diablo 2 - Profil - Pironi: Pure Power - **Hardware** - Plăci grafice - **Tips&Tricks** - Age of Empires 2: The Conquerors, Cultures.

Comandă PC Games 7/2000 ☐



PC Games 1/2001
Magazin - ETANA 2000: "Oscarul" european al jocurilor - **Avanpremieră** - Desperados RTS în Wild West: Emperor: Battle for Dune: Cursa pentru procurarea mironiei devine mai inversunată: Anachronox: Experimente în spațiu - **Test** - Half-Life: Gunman, No One Lives For Ever: Salutări de la Londra: Tomb Raider: Chronicles, Escape from Monkey Island NHL 2001, Zeus: Project IGL: Evil Islands: Call to Power 2: Imperium interactiv, B-17 Flying Fortress: Corlin McRae Rally 2.0 - **Feedback** - Grand Prix 3 - Profil - **Hardware** - Plăci plăcilor grafice, 3dfx Voodoo 5 6000, AMD Athlon 1000, Sistem AMD - **Tips&Tricks** - No One Lives Forever, Zeus, Baldur's Gate 2.

Comandă PC Games 1/2001 ☐



PC Games 2/2001
Magazin - Anul 2000: Games&Co.: Retrospectiva Anului 2000 - **Avanpremieră** - Black&White: 65 de întrebări și răspunsuri la provocarea numărul 1 a anului: Wiggles: Oni: F1 Racing Championship: Ubi Soft în Pole-Position - **Test** - Giants - Citizen Kabuto - Oldies but Goldies: Commandos, Tomb Raider 3 - **Feedback** - Jocul anului - **Hardware** - Tuning: de la Voodoo 3 la Voodoo 5; Intel Pentium 4; DirectX 8.0 - **Tips&Tricks** - Tomb Raider: Chronicles, Half-Life: Gunman, Call to Power 2, Project IGL.

Comandă PC Games 2/2001 ☐



PC Games 3-4/2001
Reportaj - FunLabs: Cabela's 4x4 Offroad Adventure; Scandalul Savegame; X Box: un deceniu Blizzard; **Avanpremieră** Desperados, Tropico, Sudden Strike Forever; Operation Flashpoint, Serious Sam; Wizardry 8, Icewind Dale; Heart of Winter, IL Sturmovik; **Test** - Black&White; Settlers 4, Heroes Chronicles, Undying, Severance, Oni, Hostile Waters; Gothic; F1 Racing Championship, NBA Live 2001; **Tips&Tricks** - Black&White; Desperados Demo, Conterstrike, Giants; **Hardware** - Nvidia NV 20, PC Tuning, Tuning GeForce, 3 Dfx.

Comandă PC Games 3-4/2001 ☐



PC Games 5/2001
Reportaj: Unreal vs. Halo, X Box, Nvidia GeForce 3; **Feedback**: Lumea sunetelor; **Avanpremieră**: Tropico, Zoo Tycoon, Emperor: Battle for Dune, Planetside, Baldur's Gate 2, Dungeon Siege, Freedom Force, Summoner, Neocron, UEFA Challenge; **Test**: Desperados, Black&White, Sudden Strike Forever, Tribes 2, Serious Sam, Icewind Dale: Heart of Winter, F1 Racing Championship; **Hardware**: plăci grafice, 3D Benchmark 2000; **Tips&Tricks**: Desperados, Black&White, Gothic, Project IGL; Profil: AMC - No Name War.

Comandă PC Games 5/2001 ☐



PC Games 6/2001
Reportaj - Interviu Black&White, Tomb Raider: The Movie, Zamolxe și 2nd Project - **Feedback**: Construction Master - **Avanpremieră** - Red Alert 2 Add-on, Anno 1503, Commandos 2, Empire Earth, Zeus: Poseidon, Max Payne, Half-Life: Blue Shift, Medal of Honor, Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal, Torn, Paris-Dakar Rally - **Test** - Tropico, Populus 3, Settlers 4, Sims, Rim, Emperor, Eurofighter: Typhoon, FIFA 99, Final Fantasy VIII, Summoner, STCC 2, Eracer, UEFA Challenge - **Hardware** - Comouse USB, Cherry Power Pad Mouse, Matrox Millennium G450 PCI, Philips Millennium Boxen, Test Elsa Gladiator 920, Tuning-Special: TNT2.

Comandă PC Games 6/2001 ☐



PC Games 7-8/2001
Reportaj - E3, X-Box, Spionajul Blizzard - **Feedback** - Black&White - **Avanpremieră** - Hit-ul de la E3, Age of Empires 3, Max Payne, Duke Nukem Forever, Unreal 2, Neverwinter Nights, Motor City Online - **Test** - Operation Flashpoint, Startopia, Diablo 2 Add-on, Anachronox - **Hardware** - Test Monitoare TFT, Typhoon Unplugged

Comandă PC Games 7-8/2001 ☐

Întrucât la momentul comenzii dvs. e posibil ca din anumite numere să nu mai avem nici un exemplar de vânzare, ne rezervăm dreptul ca, în limita aceleiași sume (100.000 lei) să vă trimitem revista în format digital (2 CD ROM-uri plus CD-ul cu textul în format .PDF. Expedierea în această variantă se va face numai cu consultarea dvs.

Răspundeți la întrebări și expediați talonul până la 30 septembrie, având astfel posibilitatea să obțineți un poster gratuit pe adresa dvs.

CHESTIONAR PC Games 9/2001

1. Cum considerați acest număr al revistei PC Games?
☐ Excelent ☐ Suficient ☐ Foarte bun ☐ Mediocru ☐ Bun ☐ Insuficient

2. Care articol(e) din acest număr v-a plăcut mai mult?

3. Care articol(e) din acest număr v-a displicut mai mult?

4. Ce sugestii aveți?

5. Ce articole (rubrici) din revistă considerați că pot fi incluse pe CD-ROM?

6. Cărui games-designer ați dori să-i luați interviu?

7. Aș dori ca următoarele informații să fie adăugate testelor și avanpremierelor:

8. Ce teme ați prefera să întâlniți mai des în PC Games?

HARDWARE

9. Ce calculator folosiți? (specificați marca, modelul, procesorul și viteza în Mhz)

10. Mă interesează următoarele componente:

CD

11. Care demo v-a plăcut în mod deosebit?

12. Care reportaj video v-a plăcut în mod deosebit?

YOUR #1

13. Jocul dumneavoastră preferat (un singur răspuns):

FLASH

14. Se găsește PC Games la chioșcul dvs. preferat?

☐ Da.

☐ Da, dar sunt puține exemplare.

☐ Vânzătorul ar vrea să primească _____ exemplare.

☐ Nu.

15. Cât sunteți dispus să plătiți pentru un joc de top original al cărui conținut nu depășește dimensiunea de stocare a unui CD-ROM?

☐ 200.000-300.000 lei ☐ 300.000-400.000 lei ☐ 400.000-500.000 lei ☐

peste 500.000 lei

DESPRE DUMNEAVOASTRĂ

Numele: _____ Prenumele: _____

Adresa: Localitatea _____ Jud. _____

Str. _____ Nr. _____ Bl. _____ Ap. _____

Cod poștal: _____

Telefon/Mobil: _____

Data/luna/anul nașterii: _____

Specificați numărul membrilor familiei: _____

Studii:

- ☐ școală generală
☐ școală profesională
☐ liceu
☐ postliceal
☐ colegiu
☐ facultate

Venitul lunar al familiei:

- ☐ până la 2mil. lei
☐ 2-3 mil. lei
☐ 3-4 mil. lei
☐ 4-5 mil. lei
☐ 5-6 mil. lei
☐ peste 6 mil. lei

16. Pentru topul PC Games propuneți următoarele jocuri:

1. _____
 2. _____
 3. _____
 4. _____
 5. _____

17. Emisiunea TV preferată

18. Ce posturi de radio ascultați mai des?

1. _____
 2. _____
 3. _____

19. Ce reviste citiți cel mai des în afară de PC Games?

1. _____
 2. _____
 3. _____

20. Ce cotidiane citiți cel mai des?

- ☐ Adevărul ☐ Libertatea ☐ România Liberă ☐ Gazeta Sporturilor ☐ Cronica Română ☐ ProSport
☐ Curentul ☐ Transilvania Jurnal ☐ Ziua ☐ Cotidianul ☐ Jurnalul Național ☐ Azi ☐ Evenimentul Zilei

21. Aș dori să primesc informații pentru domeniul

- ☐ calculatoare ☐ multimedia ☐ jocuri PC ☐ console Play Station ☐ jocuri Play Station ☐ Internet

22. Cum ați aflat despre revista PC Games?

- ☐ radio ☐ TV ☐ presă ☐ chioșc ☐ afiș ☐ prieteni ☐ altele

23. Unde vă petreceți timpul liber?

- ☐ discotecă ☐ săli de jocuri ☐ cinematograful, teatru ☐ Internet cafe ☐ baruri, restaurante ☐ altele

24. Având în vedere profesia sau viitoarea dvs. profesie, semnați mai jos softurile pe care le apreciați necesare?

25. Pasiunea mea este

26. Formația muzicală preferată/cântărețul preferat

Decupați talonul din revistă și trimiteți-l într-un plic pe adresa redacției PC Games România, str. Simion Bărnuțiu nr. 30, bl. PB 9, ap. 3, 3700, Oradea, județul Bihor

Sunt de acord ca informațiile din acest talon să fie introduse în baza de date a sc PAM Grup srl.

Baza de date constituie proprietatea nevandabilă a PAM Grup SRL

Semnătura

TALON DE ABONAMENT

☐ 3 luni 200.000 lei

☐ 6 luni 380.000 lei

☐ 9 luni 5600.000 lei

☐ 12 luni 740.000 lei

Am achitat prin mandat nr. _____ suma de lei, reprezentând contravaloarea unui abonament pe luni.
 pe numele: Paul Mork, str. Dolna nr. 7, bl. PB 78, ap. 13, 3700, ORADEA, jud. BIHOR.

Cititorii întrebă, PC Games răspunde

ICON-urile



Distincțiile



TOȚI PENTRU UNUL, TESTCENTERUL PENTRU TOȚI

Vă oferim informații orientative pentru sisteme de referință.

Cum testăm

Consiliat de PC Games: simbolurile și testcenter-ul vă ajută în luarea deciziei de achiziționare.

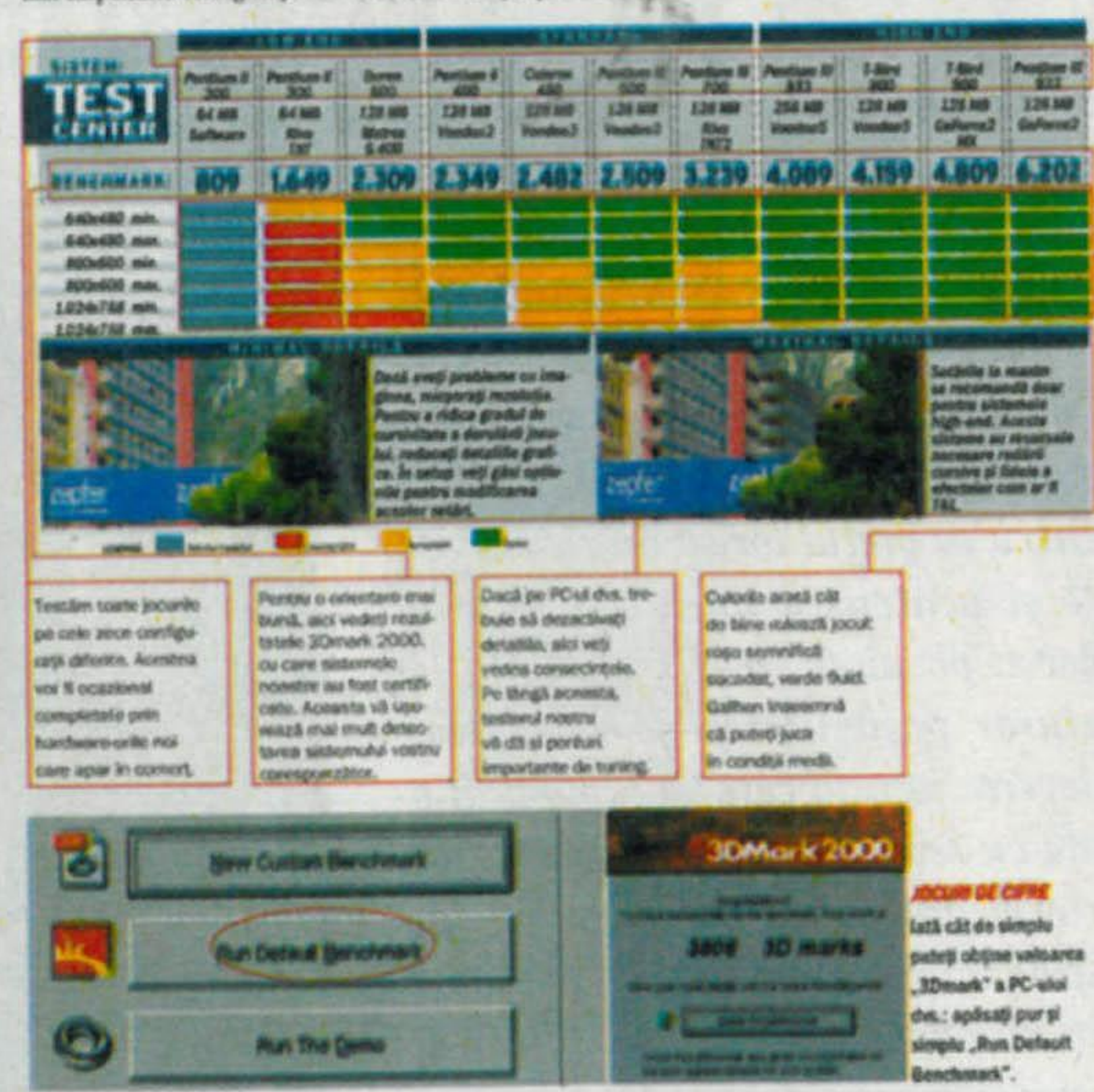
Fiecarei joc îi atribuim un punctaj dintr-o scală de la 1 la 100 de puncte, putând astfel compara direct două jocuri asemănătoare (de exemplu, două jocuri RTS). Numai jocurile absolut deosebite primesc punctaje de 90% sau mai mult. Jocurile care merită să fie cumpărate le recunoaștem după un rating de 80% sau peste, iar jocurile bune, cu mici greșeli de detaliu, primesc un punctaj începând cu 70%. La jocurile cu un punctaj de 50% sau 60% trebuie să gândiți bine dacă să le mai

cumpărați; în cazul acestora merită mai degrabă să așteptați până se scad prețurile. Jocurile submedice, sub 50%, nu pot fi recomandate nimănui cu conștiință împăcată. Punctajul se stabilește în fața întregii redacții, asigurând astfel maxima obiectivitate posibilă. Pe de altă parte, preferințele și inclinațiile unui tester nu pot influența astfel punctajul final. De altfel, punctajul de satisfacție la joc este un punctaj pur de calitate. Prețul de vânzare și cerințele de hardware nu intră în stabilirea punctajului.

TESTCENTER

La jocurile care solicită în mod intens hardware-ul, executăm o testare pe cele mai răspândite configurații. Testcenter-ul

vă indică detaliat, prin cele trei culori ale semaforului, care va fi performanța atinsă de joc pe PC-ul dvs.



În pas cu moda

Bună!

Revista e bună și, deși cumpăr și alte reviste de jocuri, îmi place mai mult PC Games. Totuși, sunt câteva lucruri care mă deranjează:

1. Modul de clasificare a computerelor este prost, iar sistemele pe care sunt testate jocurile sunt dotate disproporționat.

a) low-end: PII 300-500 Mhz, Celeron 333-450 Mhz ar trebui dotate cu GeForce2 MX, care sunt plăci slabe, și nu TNT2, care nici nu ar trebui să mai existe în vreun computer.

b) standard: P III 500-700 Mhz, Duron 700-900 Mhz ar avea nevoie de plăci grafice cu chipset-uri GeForce2 PRO și 128MB RAM.

c) high-end: P III 900-1000 Mhz, TB 900-1400 Mhz, P IV 1400-1700 Mhz ar trebui să aibă 256MB DDR și plăci video cu chipset-uri GeForce2 Ultra sau Geforce3.

O configurație decentă ar fi un TB la 1000Mhz, 256MB RAM, GeForce2 PRO, Quantum AS 40GB, TFT 17-19", mai ales pentru un gamer înrăit, care dorește să profite la maxim de jocurile de ultimă oră.

Salutări Dragoș!

Trebuie să ținem cont de faptul că trăim în România! Cine are un PII 300 nu-l are degeaba, ci pentru că nu dispune de bani pentru ceva mai bun sau nu intenționează să cumpere. De ce să mai dea omul banii pe o placă grafică scumpă, când aceasta ar aștepta apoi datele pe care procesorul abia dacă le mai livrează la timp?

Chiar dacă un PII 300, 256 MB cu un GeForce2MX ne dă un rezultat între 2600 și 3000 în 3Dmark2000, nu ne ajută foarte mult dacă vrem să jucăm jocuri mai noi decât Unreal Tournament. Într-un joc actual, unde trebuie procesate mișcările mai multor personaje (Giants, Max Payne, pe care le-am testat concret cu un astfel de sistem), în momentele în care acestea apar într-un număr mai mare - și de cele mai multe ori este vorba de adversari - jocul devine extrem de sacadat. Or noi considerăm că nu poți ținti bine în jocurile action dinamice, dacă nu ai un framerate de cel puțin 15-20 imagini pe secundă.

Plăcile grafice recomandate pentru astfel de sisteme sunt într-adevăr cele de categoria lui GeForce2 GTS sau Pro, dar nu uita că nu toți și le pot permite. Alternativa este un MX sau Voodoo 5. Mulți au făcut la rândul lor un upgrade, dar au început cu placa de bază și procesorul. După opinia ta, aceștia nu ar avea un sistem

high-end dacă au un PIII 933 sau un T-Bird doar pentru că nu dețin GF3 sau Ultra. Pe de altă parte, această configurare a testcenter-ului nu necesită sisteme mai bune, căci ultima configurație pe care o vom introduce în tabel va rula întotdeauna în mod optim jocul în cauză. Bineînțeles, testcenter-ul va fi permanent actualizat. RAM-ul nu încetinește în mod direct grafica, ci prin HDD; majoritatea jocurilor țin cont de acest lucru și sunt programate astfel încât să facă cât mai puțin swapping de pe HDD, de aceea se descurcă încă cu 128 MB.

La prețul pe care l-a avut însă RAM-ul în vara aceasta și după cum v-am recomandat și noi, mulți și-au cumpărat memorie ajungând la 256. Majoritatea jocurilor actuale se mai descurcă și cu 128 MB foarte bine. Probabil după apariția mai multor jocuri DirectX8 vom trece și testcenter-ul pe 3Dmark2001 (preconizat peste un an) și atunci poate va fi trecută altă valoare și la capitolul memorie.

2. Tips&Tricks, o rubrică ce nu ar trebui să existe. Un jucător adevărat nu are nevoie de indicații. Iar includerea DLH pe CD a fost o decizie proastă.

Un jucător bun poate afla dacă știe tot citind un walkthrough! Așa, pentru liniștea sufletului său. Iar jucătorii în devenire merită și ei o șansă; dacă se consideră apoi într-adevăr gameri, o pot dovedi făcând abstracție de T&T și cheat-uri.

3. Mărirea rezoluției pentru trailere de pe CD (cele de la CompuTec, dublate în limba română)...

... e o problemă tehnică ce permite punerea mai multor date pe CD. Nu vrem ca demo-urile, update-urile, driverele și tool-urile să sufere de pe urma filmelor.

Mulțumim pentru aprecieri și pentru critici.

Scrie-ne în continuare!



BUG-URI DE TOT SOIUL Simpaticii omuleți dau prea multă bătaie de cap jucătorilor.

Colonizări și grafică

Dragă redacție PC Games,

Pe ce trece timpul, deveniți o revistă din ce în ce mai serioasă și mai profesionistă. Revista este excelentă și, o dată cu noua configurație, e aproape de perfecțiune.

Întrebări și rugăminți:

1. Dacă se poate, spuneți-mi niște cheat-uri la Age of Wonders sau Resident Evil 2.

2. De curând mi-am instalat Settlers 4, iar după un timp jocul a dat chix. Ce poate avea? Ce să-i fac?

3. V-aș ruga să-mi spuneți care este prețul la Riva TNT2, fiindcă aș dori să achiziționez una.

4. Dacă puteți, să faceți o avan-premieră la Heroes 4 pentru PC.

5. Aș dori soluții complete la Commandos 2. Și în soluțiile de la Desperados am găsit niște chestii foarte interesante.

6. Ce joc nou de RTS merită jucat, în afară de Age of Empires?

În final, sper să-mi răspundeți la scrisoare și țin să vă spun că sunteți cea mai bună revistă de jocuri din România.

Vă urez succes în continuare.

Țineți-o tot așa!

Valentin

Hello, Valentin!

Respectivele cheat-uri le poți găsi pe DLH. În numărul trecut am inclus programul full pe CD. Nu ești primul care se plânge de Settlers. Totuși, fie vorba-ntr-unul, ai cumva o variantă piratată?

Poți să cumperi o Riva TNT2 la cca. 40 USD. Dar mai bine iei la mână a doua, pentru suma de un milion.

Heroes of Might & Magic IV abia a apărut. Vei putea citi testul într-unul din numerele următoare.

A fost amânată apariția oficială a lui Commandos 2 pentru începutul acestei luni. În numărul următor vom avea totuși un test detaliat al jocului, după care vom publica și soluțiile complete.

Un RTS în toată firea, care merită jucat, este Sudden Strike.

O călătorie exotică în lumea RTS-urilor 3D o reprezintă și Emperor: Battle for Dune, care merită încercat.

Te mai așteptăm.

Full

Salut PC Games!

Mă numesc Vlad Pătrașcu și sunt un cititor fidel al revistei voastre.

Sunt mulțumit de revista PC Games, atât prin aspectul ei, cât și prin informațiile pe care le prezintă.

Văzând chestionarul din numărul 7-8/2001, m-am bucurat pentru că am posibilitatea să aleg între cele două variante propuse pentru formatul revistei. Personal, o prefer pe cea cu 50.000 lei, chiar dacă are numai 100 de pagini. Mă aștept ca aceasta să fie și alegerea majorității cititorilor, deoarece trebuie să fim realiști și să ne dam seama că suntem în România și aici contează prețul.

În legătură cu jocul full pe care doriți să îl introduceți în revistă, cred că este o idee bună. În această privință, consider că cea mai bună formulă ar fi aceea ca revista cu jocul full să apară o dată la două luni; mai exact, într-o lună să apară revista normală cu 50.000 lei, iar luna următoare cea care conține jocul full, cu un preț de aprox. 200.000 lei.

De asemenea, ar fi bine ca jocurile pe care le veți introduce pe CD-ul revistei să fie apărute prin '97-'98, pentru ca prețul lor să nu fie exagerat și pentru că unele nu se mai găsesc pe piață, astfel oferindu-le tuturor posibilitatea de a le juca. Alegerea jocului care va fi publicat o dată cu revista ar trebui făcută prin intermediul unui chestionar, ceva asemănător cu cel despre posterul din numărul curent: dați numele a trei jocuri candidate să fie publicate pe CD-ul revistei și cititorii îl aleg pe cel mai potrivit. Câteva sugestii:

Comanche 3, Dungeon Keeper, Moto Racer, Carmageddon, Pandemonium, Little Big Adventure 2, Perfect Weapon.

În speranța ca veți pune în discuție și sugestiile sale, VKing vă salută și vă spune la revedere.

Bună, VKing!

Îți mulțumim pentru aprecieri. Mai avem nevoie de timp pentru a analiza feedback-ul vostru la acest chestionar. Te asigur că vom alege cea mai bună variantă.

Din nou jocul full! Spui că revista cu jocul full să apară o dată la două luni. E greu de spus câte ar apărea pe parcursul unui an. Nu este deloc ușor să incluzi șase jocuri full în această perioadă de timp. Ai dreptate însă în privința anilor: vor fi desigur '97-'98. Mai nou nici în țările super-dezvoltate nu se poate, darămite la noi! Excelentă ideea cu modul de alegere a jocurilor. Vom ține cont de ea.

Te mai așteptăm.



INTERACTIV PC Games Număr de număr vă cerem opiniile pe diverse teme.

Câștigătorul concursului din numărul 6/2001



Andrei Ionescu din București

a câștigat un joc **Tropico**.

IMPRESSUM

PAM Grup srl, Redacția PC Games România
Str. Simion Bărnuțiu, nr. 30, ap. 3, ORADEA



CIPRIAN COROIANU

Rugile au ajuns unde trebuie.
"Lumina tiparului să pogoare asupra noastră!"
Și s-a făcut că PC Games apare la timp
și chiar mai mult decât atât.

ciprian@pcgames.ro



ANDREI RITOK-SCHOTSCH

Din neajunsurile calității de poliglot: colegii
neștiutori în ale limbilor străine sunt în stare
să-l aducă în justiție pentru o virgulă pusă greșit.

andrei@pcgames.ro



FERENCZI MARK

În vreme ce toată lumea civilizată
își echivalează salariul în euro,
Robi îl convertește în sandviciuri.

robert@pcgames.ro



KRÁMER ZOLTÁN

O pană de curent ne-a dat șah-mat câteva ore,
fără pic de respect pentru o revistă high-end.
De atunci, Zoli lucrează la un program care să inte-
greze PC-ul, Mac-ul și siguranța cu sârmă de cupru.

zoli@pcgames.ro



ERDEI JÁCINT

Și-a vopsit părul în verde acrilic, reînviind
epoca psihedelică. Credeți-ne, așa ceva
n-ați mai văzut de la LSD (Lucy in the Sky
with Diamonds) încoace.

jacint@pcgames.ro



IONUȚ GHIONEA

la interviuri unor români care și-au luat lumea-n
cap. Fenomenul se numește scurgerea creiere-
lor. Restul organelor sunt lăsate în patrie.

ionut@usa.net

PC Games România

Redacția:

Ciprian Coroianu
Andrei Ritok-Schotsch
Lia Tătar
Erdei Jácint
Ionuț Ghionea
Bogdan Gavra

DTP:

Ferenczi Mark Robert
Simona Popa

Public relations:

Gabriela Cristea

CD Rom:

Krámer Zoltán

Prepress cu echipamente CreoScitex:

Complar srl.

Telefon: 01-224.28.06

Director Marketing:

Adrian Tunduc
tel: 059-479661
093-715691

Producție:

Dorin Onica

Tipar:

PAM Grup srl - Oradea
Infopress S.A., Odorheiul Seculesc

Serviciu abonamente:

Paul Mork
tel: 059-479661
www.pcgames.ro

Distribuție națională exclusivă:

sc Enge srl
Tel. 01-2226626

Adresa redacției:

PAM Grup srl
Oradea, str. S. Bărnuțiu 30, Ap. 3
Tel. 059-479661
CP. 54 OP. 7 Oradea 3700
e-mail :pcgames@rdsor.ro
pamgrup@rdsor.ro

ISSN: 1454-9964

Editor: PAM Grup srl

PC Games Germania

Editura COMPUTEC MEDIA

Roonstrasse 21, 90429 Nürnberg
PC Games România este o publicație
editată de PAM Grup srl. sub licență
Computec Media AG 2000. Materialul
editorial din PC Games aparține Computec
Media AG și PAM Grup srl. Toate drepturile

asupra revistei PC Games ediția română
aparțin PAM Grup srl. Nici un material din
revistă nu poate fi preluat sau reprodus
parțial sau integral decât cu acordul scris
al PAM Grup srl.

© 2000 by Computec Media AG. Toate drepturile asupra titlului
și logoului aparțin exclusiv Computec Media AG, Nürnberg/
Germania. Toate drepturile sunt rezervate. Pirateria intelectuală
se pedepsește conform legii. Materialele nepublicate nu se
înapoiază. Redacția nu răspunde pentru conținutul reclamelor
și al anunțurilor publicate în paginile revistei.

Poza lunii

Îndrăgita rubrică PC Games: cine găsește cel mai comic text al lunii septembrie?



CALMAT Mike Wilson, șeful de la g.o.d. (printre altele Max Payne), își savurează vizita la E 3.

SilverStar este câștigătorul rubricii „Poza lunii” și va primi o revistă PC Games nr. 10/2001. Îl rugăm să ne contacteze pentru a afla cum poate intra în posesia premiului.

Dacă doriți să participați la această rubrică, transmiteți-ne propunerea dvs. prin telefon, carte poștală sau e-mail.

Adresa noastră:

Redacția PC Games, pentru
„Poza lunii”, str. Simion Bărnuțiu,
nr. 30, ap. 3, cod 3700, Oradea,
jud. Bihor

Telefon:

+40-59-479.661

E-Mail:

redactie@pcgames.ro

pcgames@rdsor.ro

Internet:

www.pcgames.ro



GRUP DE ROMANI Nu, nu e o scenă din Gladiator 2. Aceste substitute ale romanilor păzesc mai degrabă un stand de la E3.

În 21 septembrie apare PC Games 10/2001

9 ani cu PC Games

De nouă ani, revista PC Games își călăuzește cititorii europeni prin jungla jocurilor. Revista intră acum în cel de-al zecelea an de existență, iar momentul vrem să-l sărbătorim și noi, redacția română, împreună cu cititorii noștri. Bucurați-vă de multe surprize, de CD-uri cu conținuturi exclusive și de multe altele.

Commandos 2

Se lucrează intens la înregistrările vocilor, ultimele erori sunt eliminate, iar manualul e la tipar. Semne sigure că în curând **Commandos 2** se va afla pe rafturile magazinelor. Veți avea mega-testul acestui hit tactic.

Warcraft 3

Blizzard nu se grăbește și e mai bine așa. La urma urmei, **Warcraft 3** este primul joc 3D al acestei renumite firme, care le-a dat destul de lucru RPG-iștilor de acțiune prin **Diablo 2: Lord of Destruction**.

Lunile trecute, **Warcraft 3** a suferit multe modificări: s-au stabilit perspectivele camerei, s-au adăugat unități, altele au fost eliminate, misiunile s-au mai finisat, s-au modificat secvențele intermediare și s-a îmbunătățit controlul.

Acest RTS e acum în stadiul de finisare, producătorii lui Blizzard modificând doar mărunțișuri și optimizând gameplay-ul.

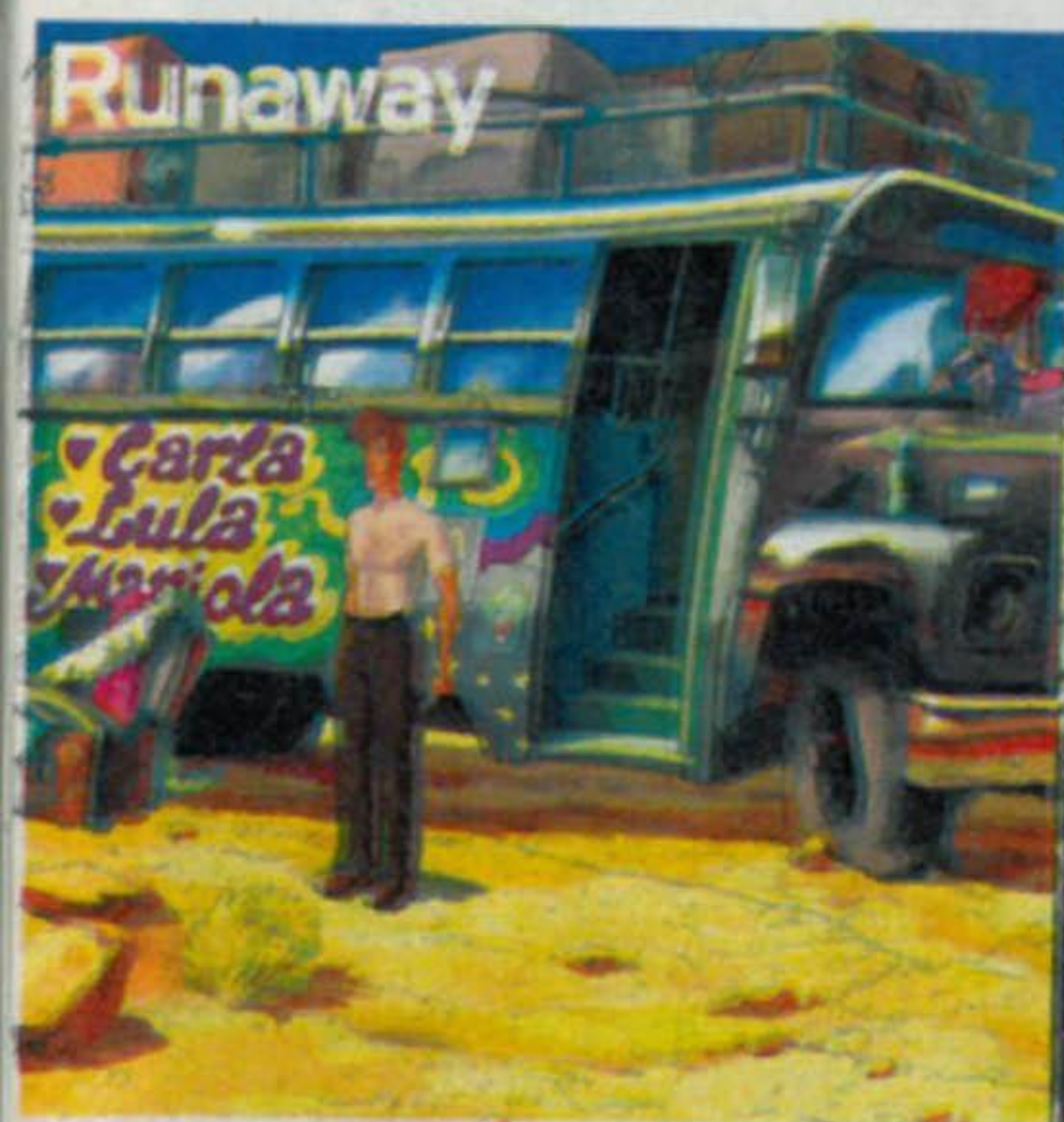
În timp ce dvs. parcurgeți aceste rânduri, noi străbatem deja minunatele lumi fantastice, construim sate, creăm super-eroi și le arătăm orcilor ce înseamnă o lovitură justă. Găsiți impresiile noastre în numărul viitor al PC Games.

Runaway

Fanii legendarelor aventuri Lucas Arts (**Monkey Island**) suspină ușurați: o echipă spaniolă de producători reînvie vechile vremuri cu ajutorul unei tehnologii de desen animat ultramoderne. Am parcurs jocul pentru a vă putea spune dacă își merită banii.

Tips & Tricks

Echipa PC Games vă poartă prin culisele din **Max Payne** și vă divulgă toate secretele armatei pentru a putea parcurge întreaga carieră de soldat în **Operation Flashpoint**.



DARER srl.

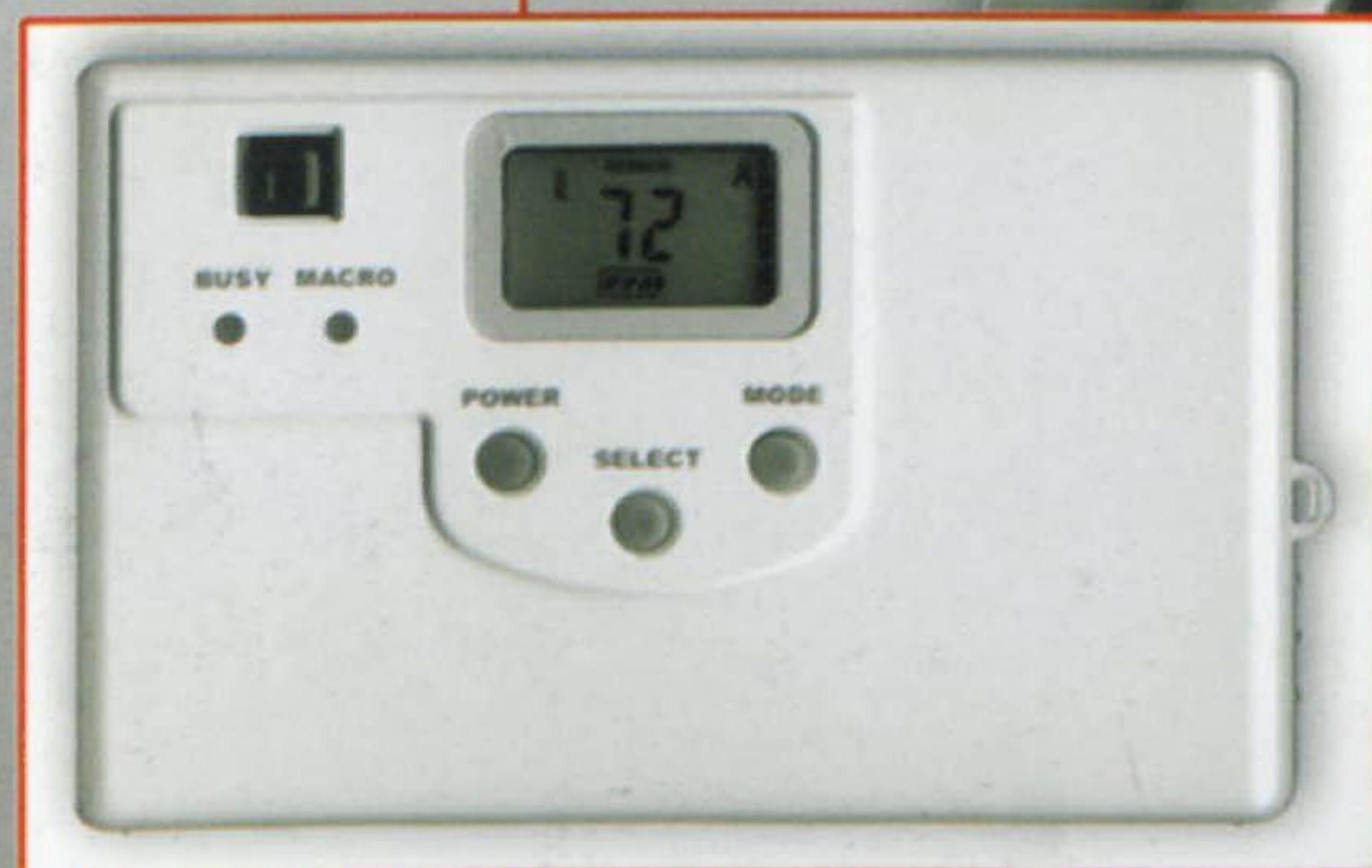
Tel: +40-59-342.431

+40-59-413.119

Mini videocameră digitală ACER

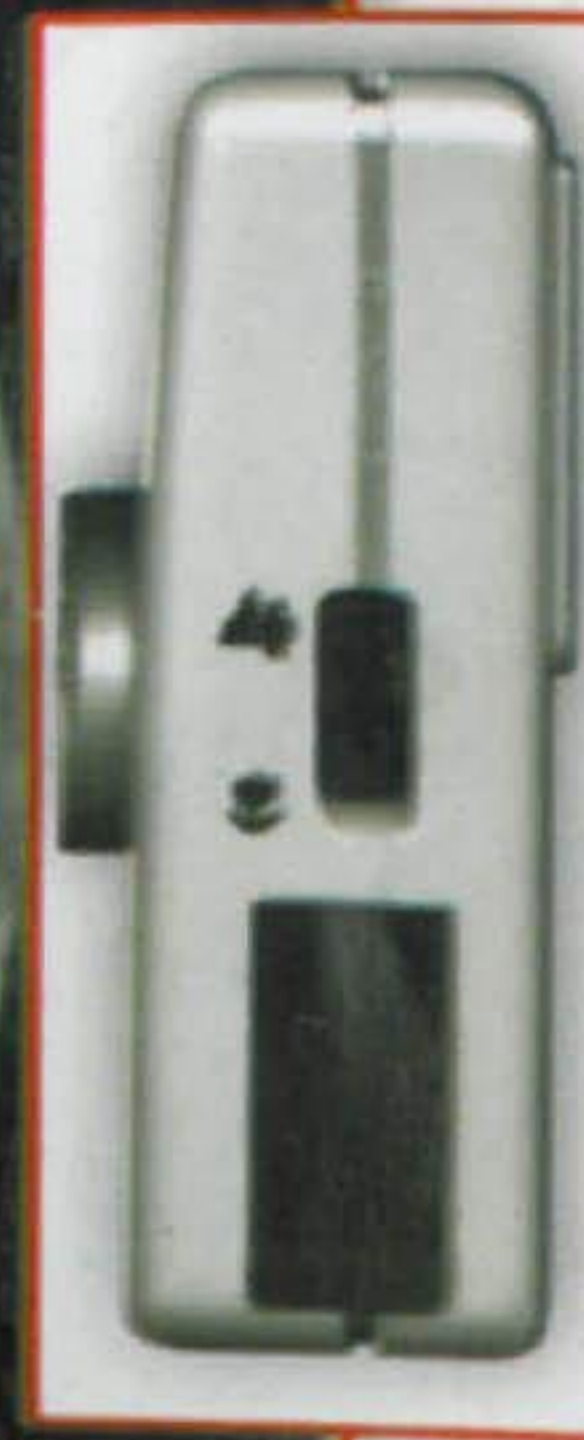
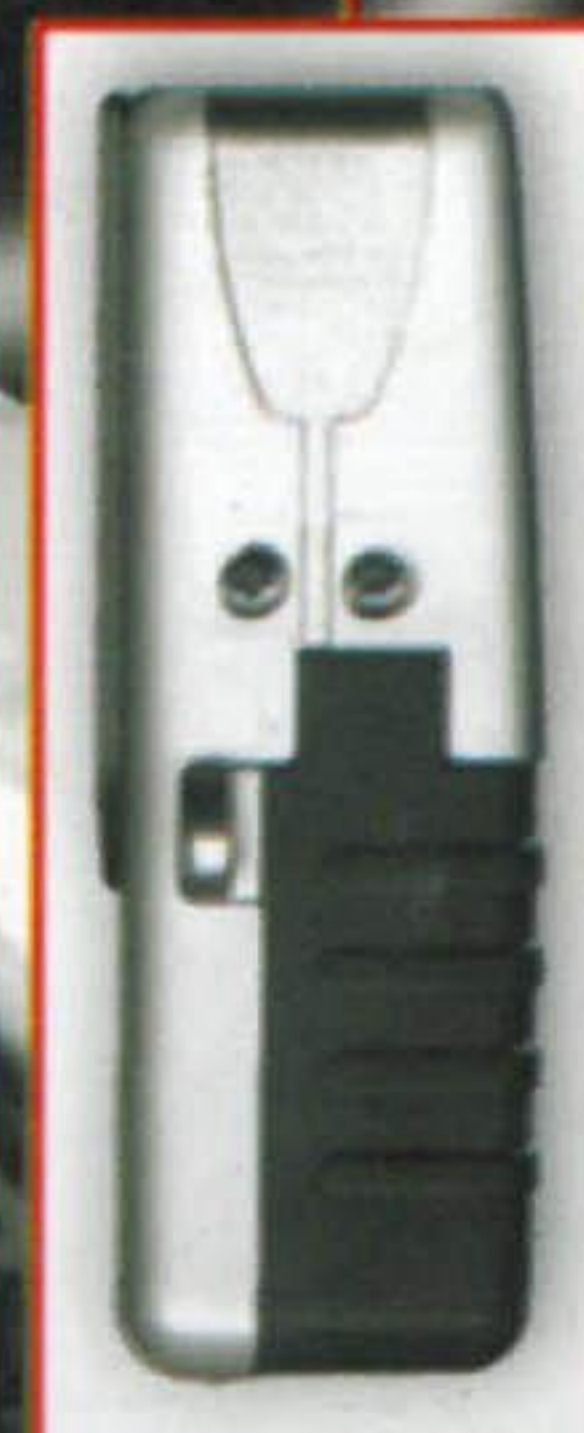
acer

Digital Camera 300



Rezoluție:	Max. 640 x 480 Pixeli
Still mode:	640 x 480 Pixeli
Optional Mode:	640 x 480 Pixeli, 352 x 288 Pixeli 320 x 240 Pixeli, 176 x 144 Pixeli
Culoare:	24-bit
Memorie:	8MB
Flash modes:	auto-flash / off.
Autoexpunere:	la 10 secunde
Focus:	8 inch(0.2m) (macro mode) 2 ft. (0.6m) to infinity from camera
Electronic shutter:	1 / 2 ~ 1 / 10000 sec. DSC(Digital Camera mode) 1 ~ 1 / 10000 sec. PCC(Video Camera mode)
Dimensiuni:	88 x 57 x 18 mm
Interfața:	USB

Puteți șterge toate fotografiile până la ultima.
Folosește ca sursă de alimentare
două baterii alcaline de tip AAA.
Aparatul se dezactivează automat
după două minute de inactivitate.





**EȘTI LA BIROU.
ȘI TOTUȘI NU EȘTI...**

*Datorită noului Armada M700 cu procesor
Intel® Pentium® III 850 MHz poți acum să faci
față oricăror situații neprevăzute. Poți fi în
mai multe locuri în același timp și poți face
mai multe lucruri deodată. Pentru că Armada
M700 are o autonomie de funcționare de peste
5 ore prin folosirea simultană a două baterii
iar tastatura Easy Access Internet îți dă
posibilitatea conectării imediate la Internet.
În plus, cântărește mai puțin de 2,3 kg și are o
grosime de numai 3 cm. Astfel că treaba pe
care ai început-o la birou o poți termina după
program, la cinema. Tehnologia care te inspiră.
De la Compaq. Bun venit în noua eră IT.*

COMPAQ
Inspiration Technology

COMPAQ ARMADA M700

Procesor Intel® Pentium® III 850MHz • 128MB RAM
• hard disk 20GB • DVD • display TFT 14.1"
• Microsoft® Windows® 2000/NT4
Acum disponibil și cu CarePaq!



Calculatoarele Compaq au preinstalat Microsoft® Windows® original.
<http://www.microsoft.com/piracy/howtotell>



Barbu Văcărescu 162
Tel: 231 65 78
Fax: 231 65 96
www.scop.ro

© 2001 Compaq Computer Corporation. COMPAQ and the Compaq logo Registered in U.S. Patent and Trademark Office. Armada and Inspiration Technology are trademarks of Compaq Information Technologies Group, LP. in the U.S. and other countries. Intel, the Intel inside logo, Pentium are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.